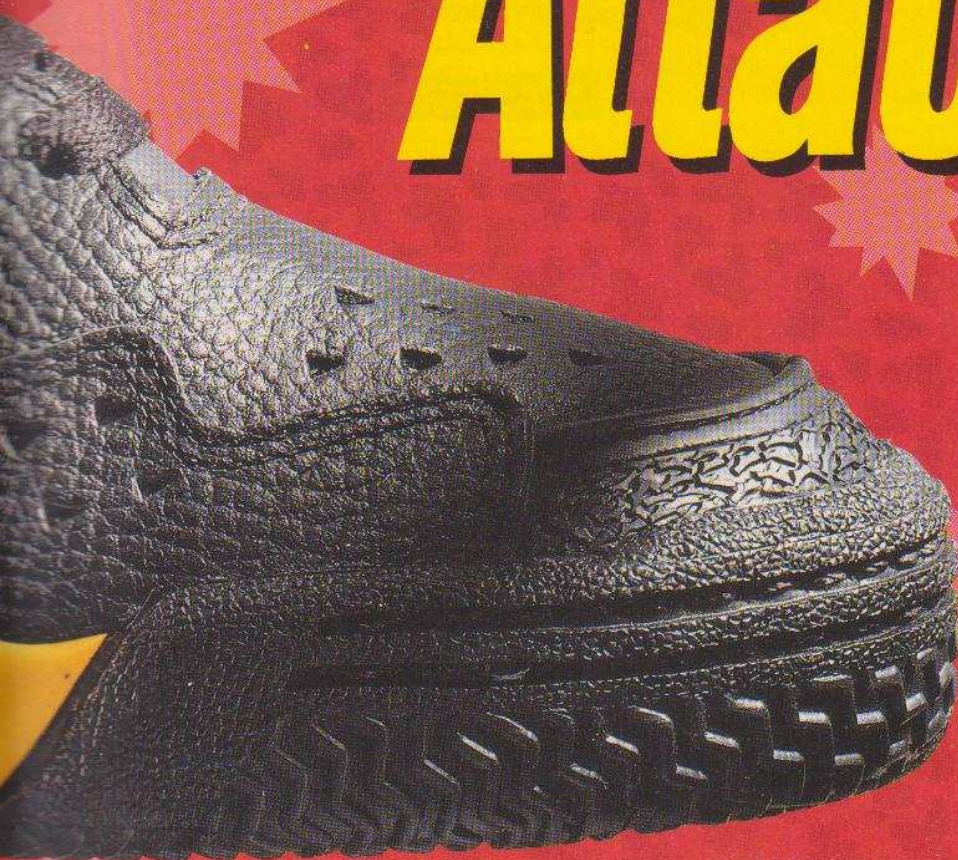
WORLDSIDE
DHA
AKITOM
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES D

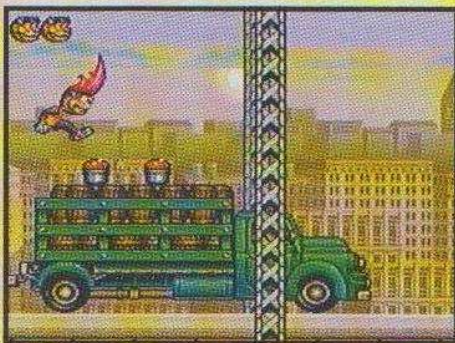
Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
DHARMA
+
UIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

MEGA
ALADDIN

A espera acabou. Chega às prateleiras a primeira versão do desenho animado dos estúdios Disney

MEGA
DINOSAURS FOR HIRE

A Sega presenteia seu público com um jogaço de ação

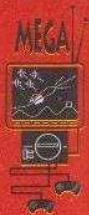
SNES
ROCKY RODENT

Um bicho-fera com mil topetes incrementados num game com gráficos da hora

NEO GEO
FATAL FURY SPECIAL

Um superjogo com novos personagens e golpes

SHOTS

- *A Atari lança o seu console de 64 bits, o Jaguar*
- *E a Nintendo dá detalhes do projeto Reality*
- *Exclusivo: Imagens do desenho animado de Sonic, que pinta no ano que vem.*

SUPER NES · MEGA · MASTER · NINTENDO · PC · NEO GEO

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

JURASSIC PARK (Mega)

Como derrotar o Dr. Grant usando o Raptor, no último estágio?
SAULO BENIGNO
Recife, PE

Manja os dois esqueletos nesta tela? O da direita é pequeno e o Dr. Grant está bem em cima dele. O da esquerda é grandão. Pois bem, você deve colocar o Raptor entre os dois, virado para a esquerda e bem pertinho da base de sustentação dele. Faça o seu dinossauro dar patadas na base e o esqueleto cairá, derrubando o Dr. Grant. Que maldade!

SPLATTERHOUSE 3 (Mega)

Por favor, existe alguma manha que possa ajudar-me neste jogo? Não consigo acabá-lo.
MARCOS BALARDIN
Porto Alegre, RS

Não espere algum truque milagroso, tipo seleção de fases ou vidas infinitas, pois até agora não vimos pintar nada do gênero para este jogo. Agora, se você quiser passwords para as fases, aí vão algumas:

FASE 2 - REISOR
FASE 3 - ETLUB
FASE 4- TEKROH
FASE 5 - RUATNC
FASE 6 - PHENIX

ROAD RASH (Mega)

Qual é a password pra ver o final do jogo?
ANTÔNIO CARLOS MARTINS
Valparaíso, GO

Use a password 21111 05VT0 102HF 47132. Com ela, você vai direto para o último nível. Mas é preciso correr e, de preferência, cruzar a linha de chegada da prova para ver o final, viu, meu?

MORTAL KOMBAT (SNES)

É possível jogar com o Reptile, Goro e Shang Tsung? Quero dizer, usá-los para lutar contra outro personagem?
DIOGO C. BORGES
Uberlândia, MG

Não dá. Goro e Shang Tsung são chefões e, na versão atual de Mortal Kombat, são controlados pelo computador. O mesmo acontece com o Reptile.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Gostaria de saber quais são as funções dos botões do joystick do Super NES para executar os comandos do jogo: soco fraco, soco forte etc.
PABLO QUEIROZ
São Paulo, SP

Neste jogo dá pra configurar o joystick, ou seja, escolher os botões que vão executar os comandos básicos: três tipos de soco e três tipos de chute. Leia nossa matéria na edição 40 com atenção e você vai sacar como o lance funciona.

SUPER MARIO BROS 3 (Nintendo)

Comecei a jogar este game recentemente e gostaria de conhecer algumas dicas.
MARCEL H. BRANDÃO
Torrinha, SP

Nas edições 42 e 43 publicamos um verdadeiro festival de dicas sobre a idêntica versão para Super NES deste game. São warp-zones, lugares para acumular pontos, vidas e bônus. Procure as matérias sobre o cartucho Super Mario All Stars e leia atentamente a parte que fala de Super Mario Bros 3: você vai fazer a festa.

BATMAN RETURNS (Nintendo)

Estou jogando este game há vários dias e não consigo passar da fase 3. Entro numa janela e volto para a anterior. Por quê?
DANIEL A. A. BIZZOTO
Belo Horizonte, MG

Ué, Daniel, será que você não está entrando pela janela errada? No prédio da fase 3 tem uma janela aberta no andar superior, ao lado de um letreiro. Estique seu gancho até lá e suba: o jogo continua normalmente, sem essa de voltar atrás.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

INJUSTIÇA

Por que o Nintendinho não vai ter uma versão de Mortal Kombat, se até o Master vai ganhar uma?
FABIANO Q. DA SILVA
Osasco, SP

Sinto que o Nintendo 8 bits está sendo discriminado por não ter uma versão de Mortal Kombat. É uma injustiça
RAFAEL A. M. OLIVEIRA
N. Bandeirante, DF

A Nintendo não deu nenhuma explicação do por quê não encomendou uma versão de Mortal Kombat para o Nintendo 8 bits. Mas com tanta gente chiando, quem sabe ela não mude de idéia? Pois afinal, se até o Game Boy tem uma...

MASTER

Na Europa, conheci vários games para Master System que não foram lançados ainda por aqui. Por que isso acontece? Estes jogos são compatíveis com o console brasileiro?
NATÁLIA F. VASCO
Rio de Janeiro, RJ

O Master System tem muitos fãs na Europa. Por isso, vários lançamentos feitos para o console saem primeiro lá. Estes cartuchos são compatíveis com seu console brasileiro.

PLAYTRONIC

Os cartuchos para Super NES que a Playtronic está vendendo no Brasil servem no meu videogame americano?
ANDRÉ FIORI PATRÍCIO
São Paulo, SP

Fique sossegado, André: os cartuchos Playtronic são inteiramente compatíveis com seu Super NES americano. E têm a vantagem de trazer um manual de instruções em português.

PRÓS E CONTRAS

Estou fazendo um trabalho para a escola sobre videogames. Gostaria de saber quais os benefícios e também os problemas que jogar videogame traz às pessoas.
HENRIQUE P. DE ASSIS
Nova Iguaçu, RJ

O videogame é uma forma de diversão que aprimora a coordenação motora fina, estimula o raciocínio, os reflexos e a tomada de decisões rápidas. Mas como tudo que é demais faz mal, o videogame praticado em excesso pode causar fadiga visual, problemas nas articulações dos dedos ou uma certa dependência psicológica - o cara fica viciado e aliena-se de tudo. Mas nós não somos as pessoas mais indicadas para falar do assunto. O melhor é tentar colher opiniões de outros profissionais, como médicos, pedagogos e psicólogos.

NINTENDO NÃO DESISTIU DO CD ROM

Em agosto, a Nintendo anunciou que estava desenvolvendo um videogame de 64 bits junto com a empresa Silicon Graphcs. A notícia caiu como uma bomba no mundo dos games e continua rendendo. Recentemente, o presidente da Nintendo of America, M. Arakawa, deu uma entrevista nos States e fez outra revelação importante para os Nintendomaníacos: a empresa não desistiu de lançar um CD ROM para o Super NES.

"Não desistimos, embora reconheçamos que este projeto esteja um pouco atrasado. O certo é que ele não tem nada a ver com o Reality, nosso projeto de 64 bits. São coisas completamente diferentes", afirmou Arakawa, sem dar no entanto uma previsão de quando este CD ROM estaria pronto.

Mas se o acessório para o Super NES, que utiliza jogos em CD, ainda é um mistério, o mesmo não acontece com o Reality. Arakawa revelou novas características técnicas do supervideogame. Veja no quadro desta matéria.

VEJA COMO SERÁ O REALITY

O processador central do Reality, um chip Risc de 64 bits, terá capacidade de processamento da ordem de 100 MIPS (Milhões de Instruções Por Segundo).

Este processador é suficientemente poderoso para gerar ou movimentar 100 mil polígonos por segundo, capacidade igualável à de uma estação de computação gráfica profissional.

Os sons produzidos pelo Reality terão qualidade comparável aos dos CD Players.

A palheta de cores do novo videogame pode chegar a 10 milhões de tons.

O Reality terá uma capacidade de processamento entre 120 e 200 vezes maior que a do SNES.

O novo videogame será configurado para trabalhar tanto nos padrões de cores NTSC como PAL, tornando desnecessárias as transcodificações. Ele também terá uma saída de sinal de vídeo compatível com a TV de alta definição (HDTV).

SAQUE ALGUMAS DAS CARACTERÍSTICAS DO SUPERCONSOLE, ANTECIPADAS PELO PRESIDENTE DA NINTENDO OF AMERICA, SR. M. ARAKAWA

O presidente da Nintendo of America confirma a data de lançamento do aparelho para final de 95 (que peninha...) e a intenção da empresa em fixar seu preço em 200 dólares. Segundo ele, é mais provável que o Reality não tenha nenhum tipo de compatibilidade com o Super NES (e muito menos com o Nintendo 8 bits e Game Boy), pois são aparelhos completamente diferentes. "Vamos continuar fabricando todos estes sistemas e deixar, para o consumidor, a decisão de optar por aquilo que ele achar mais conveniente".

ATARI LANÇA SEU 64 BITS

Um console Jaguar completo com o futuro CD ROM. Ao lado o super joystick

Atari? A fabricante daquele videogame de 8 bits que já saiu de moda? Isso mesmo. Por estes dias, ela está lançando nos Estados Unidos o videogame mais poderoso feito até hoje: o Jaguar, de 64 bits. Com linhas arrojadas, joystick de 18 botões e uma capacidade para mostrar 16 milhões de cores s-i-m-u-l-t-â-n-e-a-s, o novo console é um concorrente poderosíssimo para a geração 16 bits da Sega e Nintendo e até para o recém-criado 3DO, de 32 bits. As primeiras unidades começam a ser vendidas por 200 dólares, incluindo um cartucho e um joystick.

O Jaguar tem ao todo três processadores: um de 64 bits, um de 32 bits (ambos de tecnologia RISC) e, de quebra, outro de 16 bits. A memória RAM do equipamento é de 16 Mega, indicando capacidade de processamento para jogos com muita memória. Os dados sobre o desempenho do videogame são ainda mais impressionantes: ele pode movimentar 850 milhões de pontos de imagem por segundo. O Super NES e o Mega, por exemplo, podem movimentar 1 milhão.

Joystick com 18 botões

O joystick tem um formato aparentemente pouco anatômico, mas também, pudera! São 18 botões. Além de três botões para funções (Direcional, Start e Select), o controle inclui um miniteclado com 9 botões numerados. A função deles vai variar de jogo para jogo, mas já dá para imaginar como isso vai facilitar a operação de RPGs, jogos de estratégia e outros tipos de games com menus complicados.

Inicialmente, os jogos do Jaguar sairão apenas no formato de cartuchos. Mas em meados de 94, a Atari planeja lançar um CD ROM que, além de jogos, rodará também CDs de áudio, CDs com imagens animadas e fotográficas.

Fica apenas uma dúvida quanto ao novo aparelho: quem desenvolverá jogos para ele? As informações divulgadas até agora não falam em softwarehouses interessadas no Jaguar. Mas a adesão não deve demorar muito. Por enquanto, o novo videogame tem pelo menos 10 jogos que vão saciar o apetite dos americanos, incluindo aventuras de *Tiny Toon*, *Alien* vs. *Predator* e *Raiden*.

SONICMANIA ATERRISSA NO BRASIL

ó da Sonic! A Sega está anto tudo no porco-es- mais esperto do mun- a Sonicmania está pe- o também no Brasil. dos três games manei- ue saem antes do Natal, rsonagem aparecerá desenho animado que es- ano que vem e numa ne linha de produtos - de eiros a toalhas de mesa.

MES

Toy promete lançar simul- mente com o mercado ame- os três jogos com Sonic amados até o final do ano. Mega, sai *Sonic Spinball*. Já camos matéria sobre ele na 39, lembra? No novo game, c transforma-se numa ada bolinha de flipperama atravessar os campos de ll que protegem a fortaleza botnik. Outro título é *Sonic* ue já saiu no Japão e está do no Brasil para o Sega inalmente, tem *Sonic Chaos*, Game Gear. E... surpresa: *c 3* já está em desenvolvi- o, devendo ficar pronto em aja fôlego!

SENHO

Aventuras de Sonic" es- em rede nacional de TV já o que vem. Lançado em bro nos States, o desenho ado apresenta as peripéci- Sonic, Tails e o eterno Dr. tnik. Com animações per- , músicas da hora e ritmo ante, ele já é o líder de ncia na programação infan- s manhãs de sábado na TV cana. E olha que os concor- s são fortes: X-Men, Família ms e outros pesos-pesados.

Sonic e Tails encontram esse refém de Robotnik. Que cara cabeludo!

Acompanhe um dos desenhos que apaixonou os americanos. Sonic vira até noiva para vencer Robotnik. Uma loucura!

Que vaidade! Sonic penteia os espinhos antes de partir para a briga

Sonic vira uma serra giratória para derrubar o lustre sobre os inimigos

Sonic devolve um ataque: Robotnik vira omelete numa frigideira

Flashback: Quando menino, Robotnik já pentelhava a garota do refém

Robotnik reage, prende Sonic e explode uma bomba. Que enrosco!

Sonic se fantasia de noiva e engana Robotnik no casamento. Smaaack!

Sonic conseguiu. Prendeu o vilão no bolo. Olha o visual da noiva...

Final feliz. O prisioneiro, de cabelos cortados, reencontra a namorada.

MIL PRODUTOS

E não é só na telinha da TV que Sonic e sua turma vão aparecer. No Brasil, seguindo a tendência do que acontece no Japão e Estados Unidos, o alegre personagem estará estampado em chaveirinhos, sabonetes, bicicletas, bonés, toalhas de mesa, balas, tênis, quebra-cabeças, malhas, bermudas, gorros... e sabe-se lá mais o que. A invasão de produtos com Sonic já começou no Brasil com os cadernos Melhoramentos e parece que não vai parar mais.

Pra fã nenhum botar defeito, a febre que vem aí: mochilas, sacolas, bonés, porta-canetas , chaveiros e outras cositas com visual do porco-espinho

ROCKY RODENT/Irem			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Rocky Rodent é um gato meio escrotão, todo feioso, mal-encarado e com olhos bastante arregalados, como os do maluco Taz-Mania. Mas ele tem a vantagem de ser um cara bastante ágil: não chega a ser um Sonic, mas é mais esperto que Bubsy. E o principal atrativo é o seu cabelo totalmente doidão, cheio de variações esquisitonas. O jogo é bonito, com gráficos da hora e som bem legal, apesar de às vezes torrar a paciência. É difícil na medida certa e bastante engraçado.

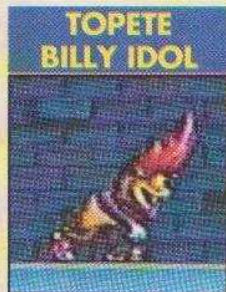
ROCKY RODENT

NÃO SE DESCABELE

DEBULHAMOS ESTE GAME ATÉ A FASE 4. O RESTO É COM VOCÊ.

OS "LOOKS" DE ROCKY

Os penteados malucos são encontrados em latas de lixo, caixas de presentes e outros locais inimagináveis. Fuce!

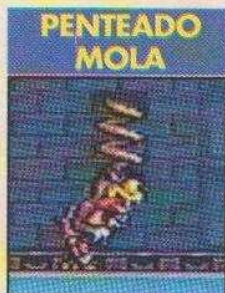
TOPETE BILLY IDOL

É o topete mais comum. Serve para espetar (e subir) paredes e para atingir os tatuzinhos

TRANCINHA RAPUNZEL

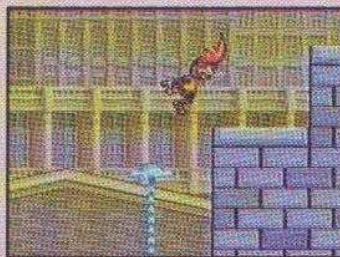
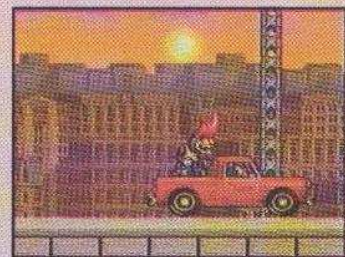
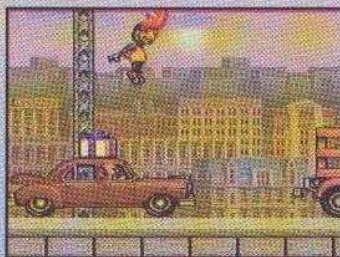
Com este penteado você pode chicotear os inimigos e agarrar-se de gancho em gancho

CABELO MOICANO

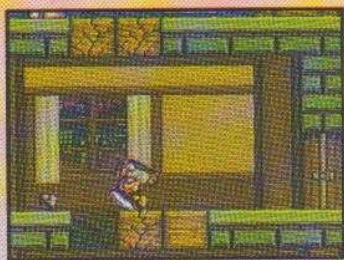
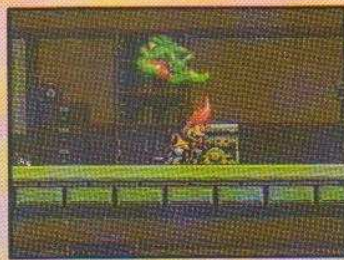
Igualzinho aos dos punks radicais. É uma lâmina-bumerangue que serve para atingir inimigos ou escalar paredes

PENTEADO MOLA

É o cabelo mais xarope, pois é uma mola mesmo. Mas serve para saltar de cabeça para baixo e fazer embaixadas com objetos

FASE 1

Comece trocando idéias com o carinha do skate e pegue o spray que dá a você o topete "Billy Idol".

Pegue carona neste jatinho de água e saia a milhão

Esta caminhonete vermelha também é uma ótima carona

Pule na tampa dos porta-malas dos carros. Alguns funcionam como trampolim

Fique esperto: este chefão da Kombi sai pelas duas portinhas do teto, com uma supermeiranca. Topetada nele!

Você começa num baita edifício. Vá reto, subindo as escadas.

Quando não der pra escalar no braço, finque o cabelo moicano na parede como apoio

Bata nesta alavanca para acender a luz e acabar com os fantasmas

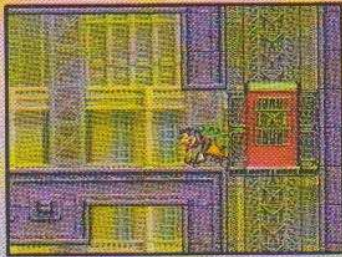
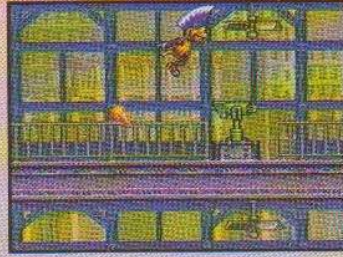
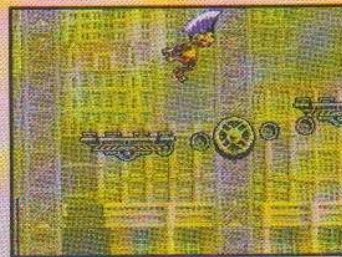
B - pular
Y - atirar
Y + → ou ← - correr

ROCKY RODENT PASSA NUMA BOA POR QUALQUER TUBULAÇÃO, POR MAIS ESTREITA QUE SEJA

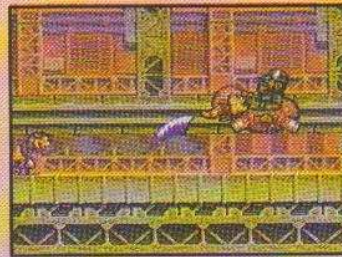
Olho no piano: ele afunda e puxa a tela pra cima de você. Saia correndo à direita e não deixe nenhum móvel te pegar, senão, adeus vidinha

Sempre que você encontra esta corneta, pode usá-la para estourar todos os inimigos que estão na tela

Acerte 10 tatuzinhos na rede de basquete e ganhe uma vida extra. Se você errar, o carinha de skate rouba todos os seus pertences. Cuidado!

Aqui, tudo se passa nas colunas de uma enorme construção em andamento.

Encontre e pegue o elevador para cortar altos caminhos, OK?

Passe a mil por hora por este corredor de canhões

Estes pêndulos são plataformas muito chatas. Mas basta tomar cuidado e treinar pra se dar bem

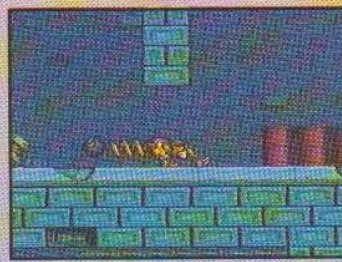
É uma enorme fábrica. O legal é que dá pra acumular vidas. Pegue duas e se mate até estourar o placar!

Quebre estes blocos para pegar uma vida extra

Um subchefe com nave. Corra atrás dele e jogue a lâmina sem dó

TODAS AS FRUTAS, DOCES E OUTRAS COMIDINHAS DÃO PONTOS. PAPE O QUE PINTAR

VOCÊ SÓ TEM 4 CONTINUES. NÃO MARQUE BOBEIRA

Não fique marcando em cima das plataformas na lava, senão você afunda

Acredite: há um trem correndo atrás de Rocky. Não dá para vê-lo, pois você morre na hora em que ele pinta

Leve as bombas para as paredes de blocos e abra passagem

SENGOKU DENSYO

Virou mania. Um montão de games de Neo Geo estão pintando para Super NES. Depois de Fatal Fury, World Heroes *e outros, chegou a vez de* Sengoku-Densyo *(em japonês quer dizer algo como "A Lenda do Tempo das Guerras"). Este game, com nome pra lá de esquisito, segue o famoso esquema de porrada fase a fase. Ou seja: mistura pancadaria com muita ação.*

O jogo apareceu para Neo Geo em 1991 e seu grande charme está nas metamorfoses. Os bravos lutadores se transformam em samurai, até em cachorro e usam e abusam de vários tipos de arma. O lance é ficar ligado no que acontece em cada mudança. E surpreender os inimigos.

Neurônios em baixa

Apesar das transformações loucas que rolam no jogo, Sengoku é meio chato. As fases são parecidas e os inimigos são OS MESMOS no game inteiro. Falta criatividade e sobram lances previsíveis. Ou seja, o pique inteligente da versão original não aparece nesta.

Os gráficos não fazem feio, mas também não empolgam. O som é apenas regular e o desafio é óbvio demais. Apesar disso, Sengoku-Densyo é divertido. Principalmente numa partida a dois. É muito legal jogar com um amigo. Esqueça o nome do game e desça a pancadaria.

LUTADOR-CAMALEÃO

DÊ UM LOOK NESTES CARAS. ELES SÃO VOCÊ, SACOU? SÃO APENAS ALGUMAS DE SUAS FACETAS

FASE 1 - HIGHWAY

Logo de cara, pegue a espada para transformar-se em Samurai

Vá pra cima do chefinho com pilão e voadora em seguida. Ele tenta encrespar, mas o esquema é o mesmo

FASE 2 - SUBWAY

Este subchefe é metido e flutua numa nuvem. Use o cachorro para pular em cima dele

Este chefe parece apenas uma menina inocente. Ataque quando ela ficar brava, com pilão e voadora, só pra variar

FASE 3 - DOWNTOWN

O chefe fica encoberto por ideogramas. Quando eles estiverem alinhados, vá pra perto dele e mande ver

FASE 4 - GHOSTY TOWN

O chefe bebe uns lances fortes e solta fogo pela boca. Cole nele e detone com pilão e giratória

FASE 5 - DEATH CASTLE

Chefe metade centopéia. Tente chegar perto dele. E ataque com voadora e pilão

GOLPES ESPERTOS	
Chute de fogo	Y + B
Jogada no chão (segurando o adversário)	aperte Y
Voadora	Aperte B e depois Y
Pilão (segurando o adversário)	aperte B e depois Y

FASE 6 - ASTEROID BELT

Acerte chutes quando ele cair em cima de você. Ele se transforma e volta mais forte. Detone na base do pilão

O cara muda de cor outras vezes. Fica mais rápido e chato. Acerte-o como puder. Pilão e voadora? Ah, vá!

WING COMMANDER - THE SECRET MISSIONS / Mindscape

Simulador | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

ste game é a continuação de Wing mmander, complicado simulador de rra espacial lançado no começo do para Super NES. E se aquela pri- ira versão já era difícil, The Secret sions consegue ser ainda mais desa- dora. A batalha contra o império rathi continua rolando, mas agora os migos possuem uma terrível arma az de mudar a gravidade de um neta inteiro, destruindo-o por esma- mento. Sua missão: invadir o territó- inimigo, encontrar e destruir a nave carrega a destruidora arma Kilrathi.

Esta é a nave que você deve destruir. Você topa com ela uma vez, mas só no final poderá enfrentá-la

ovato

Assim como em *Wing Commander*, você ia este game no papel de um piloto ato que acaba de chegar à base estelar Tiger's Claw. Através do sucesso nas sões, você vai adquirindo mais experi- ia e o direito de pilotar naves mais derosas. Mas se sua nave sofrer danos ante uma batalha, você pode ser obriga- a encarar uma máquina menos podero- para a missão seguinte. Ossos do ofício.

Tem nave Kilrathi nova no pedaço. É a Jalkhi, capaz de dar seis tiros laser simultaneamente

GAME TEM DOIS NÍVEIS DE IFICULDADE. O ROOKIE (MAIS ÁCIL) E O ACE (MUITO DIFÍCIL)

PASSWORDS

Fique com algumas passwords do nível Rookie. Em média, você recebe senhas a cada duas missões, quando é promovido ou condecorado.

Missão	Password
Missão 3	1GBBKHB4ØY
Missão 5	JBBZKGDVQH
Missão 7	1G3VHHBLMV
Missão 10	9VVCHHWW4J
Missão 12	7ZVHHHWV8F
Missão 14	7V3WKCWVRK

Dificuldades

Quem jogou *Wing Commander* vai encontrar mais dificuldades nesta versão. O número de inimigos que você tem que abater chega a ser cinco vezes maior. Numa mesma missão, você pode topar com duas ou mais capital ships - as naves grandes. E pra completar, o reconhecimento dos obstáculos à frente às vezes é meio impreciso. Isso porque o comando da Tiger's Claw não conhece direito as características do território inimigo.

Seu computador de bordo pode enganar-se e aquilo que parecia um campo de asteróides é na verdade um campo minado

Você não precisa de armas muito poderosas para acabar com as capital ships. Mas primeiro destrua os caças ao redor dela

DICAS

PARA PRINCIPIANTE

- Há um arcade de joguinho espacial na sala dos oficiais. Nele, você pode simular combates com naves iguaizinhas às dos Kilrathis. Escolha uma nave com o cursor e aperte qualquer botão para começar a jogar. A nave mais fácil de enfrentar é a do canto superior esquerdo. Treine lá primeiro.

PRA QUEM JÁ VOA

- Lembre-se de que você tem um parceiro. Quando você estiver numa encrenca, chame-o pelo Vid-Com. Ele pode livrar a sua cara.
- 420 KPS é uma boa velocidade para sua nave durante os combates.
- Para fugir do inimigo, a melhor manobra é subir ou descer e usar o After Burner.

SUPER NES

Aprendendo a pilotar

Este game é mais indicado para quem já conhece *Wing Commander*. Se você ficou interessado mas nunca teve a chance de jogar a versão anterior, é bom dar uma lida na edição nº 27, onde ele aparece detalhadamente explicado. Veja no alto da página algumas dicas para jogar e, abaixo, os comandos do game.

COMANDOS

- A - Dispara mísseis
- B - Dispara canhões
- Y - Aciona o After Burner
- X - Mostra o mapa
- R - Aumenta a velocidade
- L - Diminui a velocidade
- Select + B - Seleciona canhão
- Select + Y - Aciona Jump Space
- Select + X - Abre os menus do Vid-Com
- Select + L - Acessa as funções do check control
- Select + A - Seleciona as armas do Weapon List no check control

JURASSIC PARK / Ocean			
Aventura	12 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

JURASSIC PARK

Galera do Super NES, este game é comprido pacas! É provável até que você ainda esteja jogando Jurassic Park quando estiver rolando a segunda parte do filme de Steven Spielberg. O jogo parece um RPG sem fim. As situações são bastante fiéis ao filme. A ilha é gigantesca mesmo, cheia de labirintos e recintos pra você bater a cabeça. Mas esta versão é bem mais inteligente que as anteriores. Pra começar, possui duas perspectivas de jogo: a aérea e a de simulador, como em Phantasy Star e Wolfenstein 3D, mas com gráficos disparadamente melhores.

Em busca de cartões e ovos

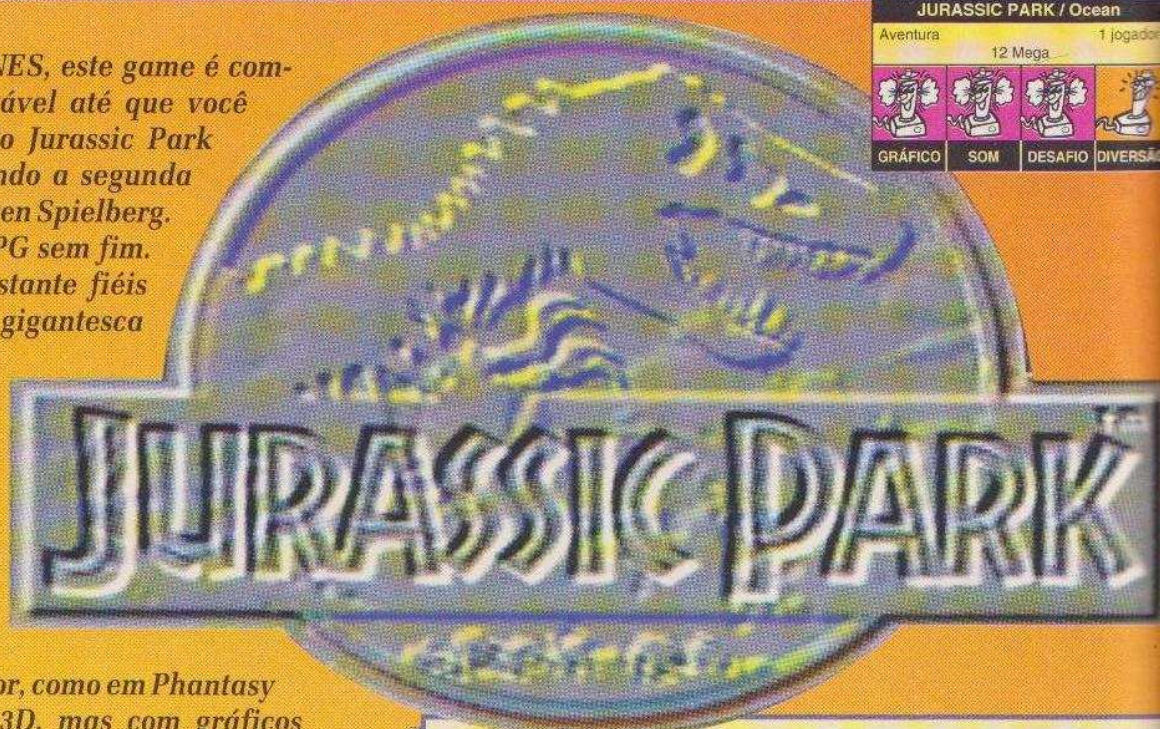
O jogo começa no portal principal do parque dos dinossauros. Seu objetivo é encontrar 18 ovos de dinossauros que foram muito bem escondidos na ilha. Para conseguir isso, você também precisa encontrar vários cartões magnéticos dos cientistas do complexo, que dão acesso às suas salas e seus computadores. Sem isso, você não vai conseguir chegar a todos os ovos. Sacou?

Você começa com quatro vidas e Continues infinitos. Mas após usar o primeiro Continue, passa a ter sempre três vidas. Se morrer, volta para a última tela que marcou (nos terminais de informação e na porta de cada lugar em que entrou).

Desafio infernal

O game é difícil pra caramba e você corre o risco de deixar a mesada na locadora. Mas o desafio é infernal e o som está demais: os dinossauros urram e as músicas nervosas do tipo "agüenta coração" são intercaladas com outras supermelodiosas sempre que você entra nos elevadores. Muito louco!

SE LIGUE

* Ao acessar cada Continue você ganha uma animação de arrasar! * Nos elevadores, aperte o botão "A" para subir e o "B" para descer * Você dispõe de um lançador de raios para derrubar os dinos por um tempo. Ele se recarrega sozinho, mas demora um pouco * Em cada sala escura do game você precisa de um óculos Night Vision que deve encontrar no próprio prédio

NEBULAR UTILITY SHED

Saindo do portal, desça até encontrar uma casa. Pule os buracos em que está escrito "DANGER" para não virar churrasquinho.

Suba nesta montanha de pedra e encontre o primeiro dos 18 ovos escondidos na ilha

Estes postes quebram altos galhos, pois dão informações da hora além de marcarem tela

Entre na primeira casa do game, NEBULAR UTILITY SHED, e ligue o gerador. Basta encostar nele, OK?

O item "night vision" está numa das salas do Ground Level

Uma das salas do Sub Level está bloqueada. Você só entra se tiver o cartão magnético de Ian Malcolm

VISITOR CENTRE

Este labirinto fica logo acima do portal principal. Para abrir o portão de grades, acerte o dispositivo. Detalhe: o acesso até o Sub Level fica na sala que só pode ser aberta com o cartão de John Hammond. Descole-o no último andar desta fase.

No Ground Level, você precisa do cartão de John Hammond pra entrar nesta sala trancada

Êpa! Olha o cartão do Alan Grant. Mas você só entra aí se tiver pego o "night vision" numa das salas do Sub Level

No Floor 1, utilize o cartão de Dennis Nedry para entrar nesta sala fechada (ele está no Beach Utility Shed)

Suba até o Roof Level e encontre a saída para o último andar, onde estão o cartão de Hammond e um ovo

Na Control Room do Sub Level, você precisa do cartão de Ellie Sattler

Ufa! Até que enfim o "night vision", que está nesta sala com luzes vermelhas

SUPER NES

RAPTOR PEN

Atravesse o rio ao lado do Visitor Centre ligando o dispositivo da ponte. Pegue uma vida extra na sala escura do Sub Level 1. Prepare-se para pegar mais um cartão.

No Ground Level, pegue o "night vision" para não ficar no escuro

Pegue o elevador na sala escura e desça até o Sub Level 1, onde você encontra este cartão, que pertence a um tal de Robert Muldoon

BEACH UTILITY SHED

Pegue o labirinto na floresta para chegar até o BEACH UTILITY SHED. Mas cuidado com o Triceratops vaca-louca que está sempre a fim de esmagar você.

Ache o cartão de Dennis Nedry marcando sopa nesta sala do Ground Level

Encontre o cartão de Donald Gennaro para entrar nesta sala

ITENS

TRÊS BOLINHAS
Carrega sua arma com 4 pentes de tiros triplos e detonam Raptors na hora

MÍSSIL AMARELO E PRETO
Vale 4 pentes de mísseis que debulham tudo numa boa

TIRO DE 12
Um pouco mais fraco, também carrega sua arma com 4 pentes. São necessários 2 ou mais disparos para acabar com o inimigo

DARDO
Rende 4 pentes de projéteis tranqüilizantes

CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS
Recarrega toda sua energia

COMANDOS		
	A	Acionar armas
	B	Pular
	X	Pegar objetos
	Y	Tiro triplo
	L	Deslocar visão tridimensional para a esquerda
	R	Deslocar visão tridimensional para a direita

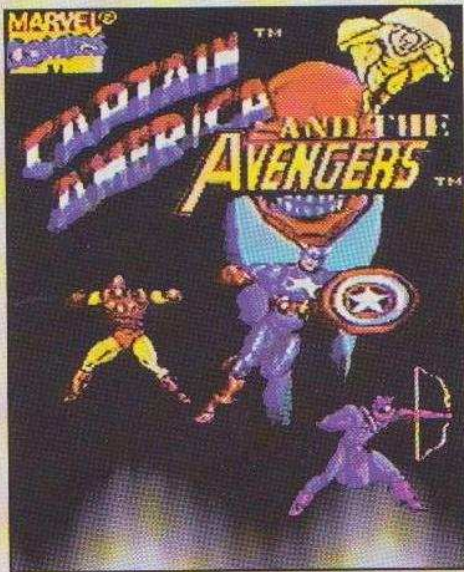
OS QUATRO HERÓIS

• **Visão:** O mais fraco de todos. Rápido, joga raios que surpreendem

• **Homem de Ferro:** Lerdo e forte. Tem raios que destróem

• **Arqueiro:** Rápido e fraco. Suas flechas são velozes, mas tiram pouca energia

• **Capitão América:** Lento, mas muito forte. Seu escudo detona

O Modo Trainning é divertido. Encare um Street Fighter da Marvel...

Depois de um longo e tenebroso inverno, o ótimo arcade do Capitão América está chegando ao Super NES. Tempo demais, você não acha? Afinal, a versão para Mega já está rolando há quase um ano. Mas se você é fã dos heróis Marvel, prepare-se para uma decepção. Captain America and The Avengers de Super Nintendo é uma fraqueza.

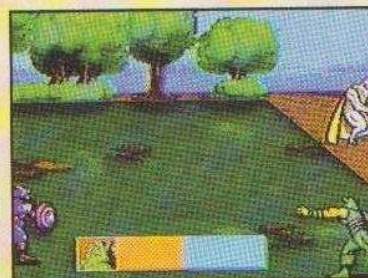
Os gráficos são legais, bem no estilo super-heróis. Mas a música é igualzinha do começo ao fim. Para piorar, a dinâmica do jogo é um fiasco: quando alguém o atinge, você cai logo de primeira. Agora, quando você acerta um inimigo, o cara fica piscando por um tempão. E não dá pra acertá-lo na seqüência.

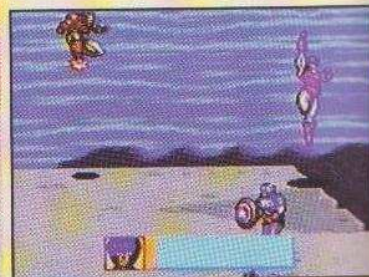
Os planos de Red Skull

O supervilão Red Skull bolou um plano diabólico para dominar o mundo. Ele e seus capangas estão dispostos a tudo para mandar no planeta. É, mas Red Skull não contava com Capitão América, Homem de Ferro, Arqueiro e Visão. Os quatro super-heróis devem conter o ímpeto destrutivo do sacana Caveira Vermelha.

O lance mais legal deste game é a opção para dois jogadores. Cada um assume o papel de um dos heróis e manda ver. Mas não pense que fica fácil: são no máximo cinco vidas e nenhum Continue. Ainda bem! Pelo menos o desafio não é goiaba.

FASE 1 - THE AVENGERS

Subchefe duplo. Fique de longe, mandando ver com raios ou escudo

Este chefinho verde vira um tornado. Suba e desça na tela, desviando e acertando

FASE 3 - CHALLENGE FROM THE BOTTOM OF THE SEA

Este subchefe tem até Dragon Punch. Ataque de longe

Chefe. O cara não é um só. Ele se transforma em vários para atacá-lo. Fique esperto para não ser congelado

FASE 2 - TARGET TOWN

Voar é o maior barato. Pegue esta pequena bolinha branca para descolar energia. Seja rápido, OK?

Chefe-ceifador. Ele voa com sua hélice e tenta decepá-lo. Jogue uns raios para o cara baixar a bola

FASE 4 - THE GIANT LASER CANNON

Subchefe. Ele rola em cima de você. Ande para desviar e ataque quando ele menos esperar

Este cara vira fogo e vai atrás de você. Ele solta laser e é bem enjoadinho. Cuidado!

Ele é um simpático alienígena que saiu de seu planeta para ser guardião da Terra. Widget, baixinho orelhudo e de pele lilás, é mais um personagem dos desenhos animados americanos que entra para o mundo dos games. O jogo é longo, mas tem um pique meio infantil que o deixa facilzinho. Os inimigos e obstáculos são relativamente poucos e há toneladas de itens para pegar. Enfim, é um daqueles games que só vale a pena alugar ou emprestar de um amigo, jogar até o final e colocar em sua lista de games detalhados.

SUPER WIDGET / Atlus			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Mil faces

Widget é um alienígena de mil faces. E tem a capacidade de transformar-se em várias coisas para facilitar suas missões contra o mal. O lance do game é selecionar os itens que dão direito a estas transformações e, assim, ir experimentando novas formas.

ITENS MAIS IMPORTANTES

	Aumenta o nível de experiência de Widget
	Dá proteção contra ataques inimigos
	Dá imunidade temporária ao personagem
MLL LnF	Realizam as transformações de Widget

PEGUE TODOS OS BÔNUS DE EXPERIÊNCIA QUE PUDER. QUANTO MAIS VOCÊ ACUMULAR, MAIS TRANSFORMAÇÕES IRÃO ACONTECER

AS CARAS DE WIDGET

As transformações acontecem em dois tempos. Você se transforma ao pegar uma moedinha com a letra. E se transforma de novo ao pegá-la uma segunda vez.

S

Sua vantagem são os tirinhos em forma de soco, com uma força razoável

Atira bolinhas de fogo em duas direções

Experimente arrastar objetos com Robot e Mighty

L

Na forma de avestruz, Widget anda mais rápido e atira peninhas

Tem um tirinho eficaz e anda muito rápido

Ostrick e Spider eliminam inimigos com pulos

M

Nas fases aquáticas, solta bolhas sufocantes

Seus movimentos na água afastam os inimigos

Crab e Octo são os melhores para nadar

F

Solta três bolinhas de fogo pela boca

Sua arma são três tirinhos que circulam pela tela

Dragon e Saucer são capazes de voar

K

Atira poderosas lanças

Solta lanças mágicas

Knight e Centaur são os que pulam mais alto

THE COMBATRIBES

Vida mais longa - Esta manha é da hora para enfrentar os chefes. Ela faz sua barra de life durar mais tempo - ou seja, você poderá apanhar o dobro até perder sua vida. Na tela em que aparece o nome Technos, aperte juntos os botões L, R e ↑ no controle 2. Espere aparecer a tela de apresentação, solte os comandos e dê Reset. Inicie normalmente o game e parta para a luta. Você verá que sua barra de life duuuuuura...

SONIC BLASTMAN

Seleção de fases - Veja que moleza é selecionar as fases deste game. Na tela de apresentação, selecione o Option Mode. Na tela de Option Mode, selecione SE (Sound Efect) e, com os botões R ou L, selecione um número para SE que corresponda à fase que você quer ir. Depois disso, basta fazer a seqüência de comandos L, R, R, L e Start.

SUPER NES

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Passwords - Experimente mais estas duas passwords para ir direto à última prova do game e ver a seqüência do final.
Austrália - 33DV4B0F1ZZG538GW3
Final - PV2JTFBK4Y696H4DXY

TOP GEAR

Passwords - Agora você vai conferir as senhas que dão acesso às provas do game no modo Pro. Fique ligado nas separações entre algumas letras: estes espaços devem ser respeitados, ok?
S. America - FOUR MEG
Japan - LEGEND
Germany - THEWORLD
Scandinavia - LETSRACE
France - ALCHEMY
Italy - A LOOPER
United Kingdon - SEASONAL

ADDAMS FAMILY

Última porta - Este jogo é enorme, não? Mas se você quiser um belo atalho para o final, fique com esta password, que abre a última porta: BLKX8

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Não é toda hora que a Sega produz um game baseado em desenhos animados Disney. Mas quando isso acontece, sai de baixo. Aladdin é simplesmente o máximo. O game consegue ter cenários que são a cara do desenho, uma trilha sonora superfiel e até o senso de humor da história. Pra completar, a movimentação do personagem é muito bem-feita e rápida. Enfim, o jogo reúne tudo o que agrada aos gamemaníacos.

O segredo da lâmpada

Aladdin é um ladrão de galinhas, mas tem bom coração. Sabendo da coragem e pureza do rapaz, o Vizir de Agrabah convence-o a procurar um tesouro na Caverna das Maravilhas. Mas o vilão quer mesmo é que Aladdin pegue a lâmpada mágica: dentro dela há um gênio capaz de tornar quem a possuir muito poderoso. Acontece que Aladdin descobre o segredo da lâmpada e fica com ela, podendo assim conquistar o coração da princesa do reino. E aí rola a maior confa, porque o Vizir fica furioso e quer a lâmpada de qualquer jeito. Nesta edição, vamos mostrar o game até o momento em que Aladdin encontra a lâmpada. E prepare-se porque na próxima AÇÃO GAMES tem mais, falou?

Desencanado

Como todo bom game de ação, deixe *Aladdin* rolar despreocupadamente. Basta fuçar as telas, apanhar itens, ultrapassar os inimigos e você será naturalmente levado pela história. As fases são grandes, cheias de sobe-e-desce, mas não precisa encanar: o caminho que você tem que seguir é quase óbvio.

ALADDIN / Sega			
Ação	16 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

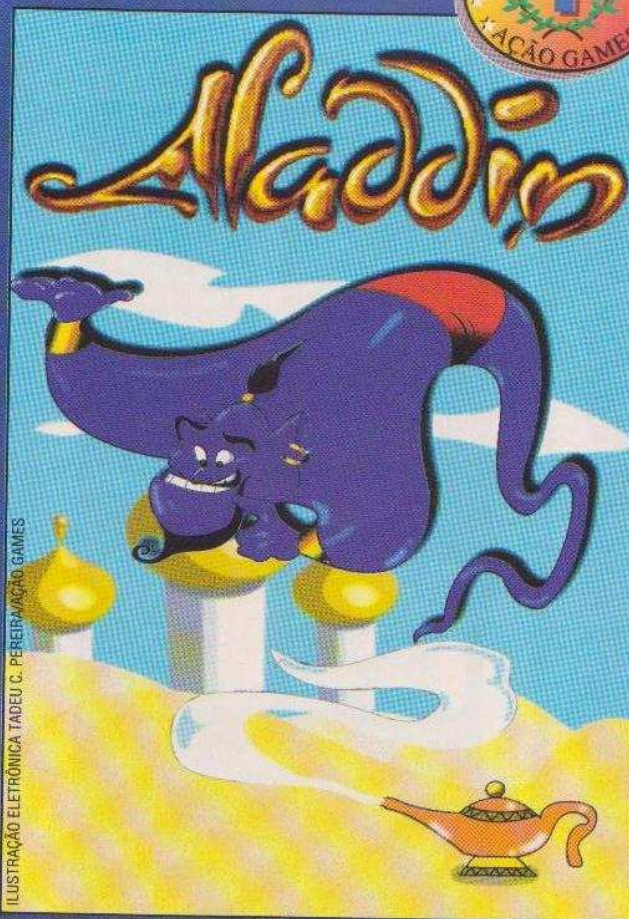



ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

ITENS

Item
Funciona como dinheiro
Dá direito à fase de bônus do macaco
Dá uma chance para jogar na fase de bônus do gênio
Descola vidas extras e Continues
Detona o inimigo mais próximo
Arma de longo alcance
Vida extra
Marcador de tela

COMANDOS	
A	Ataque com espada
B	Pulo
C	Ataque com maçã

MOVIMENTOS

- Atacando com espada
- Atacando com maçã
- Subindo corda
- Andando agarrado

FASES DE BÔNUS

DO GÊNIO

Pinta entre as fases. Cada cara de gênio que você coletar dá direito a uma chance para jogar. Aperte o botão quando estiver aparecendo o item desejado

DO MACACO

Desvie da chuva de vasos. Se nenhum acertar o macaco, bingo!

VENDEDOR

Logo que você o encontra, ele arma sua barraquinha instantânea. Para comprar, você precisa ter rubis. Prefira sempre os Continues, pois eles contêm quatro vidas extras

MERCADO

Procure explorar bem as partes altas da tela, subindo pelas cordas. Se você passar correndo sobre as brasas no chão, não vai queimar os pés. Esteja atento para os vasos que caem das janelas e pule sobre a cabeça dos camelos: eles cospem e podem atingir um adversário ali perto.

Use a espada para tirar este atirador de facas do seu caminho. Rebata as facas de volta para ele

DESERTO

Os dois pedaços do escaravelho que você tem que pegar estão aqui, no finalzinho da fase. Sempre que possível, procure entrar por trás das ruínas: um festival de itens o espera. Você pode ainda subir na copa dos coqueiros e andar dependurado nos cipós.

Nestas ruínas, entre atrás da coluna com a cara do Pateta e dê um pulo. Você será empurrado para cima e vai achar o vendedor

TELHADOS

Nesta fase aparecem várias flautas mágicas que, quando tocadas, fazem flutuar pedaços de corda. Pule nas cordas e suba com elas. Quebre todos os vasos que pintarem, pois eles podem ter bônus.

Desça o braço no subchefe sem parar. Depois, pegue a flauta ali perto e vá de carona na corda: você será levado ao chefão

Agora sim, o chefe. O lance é ficar abaixo dele e saltar para acertá-lo com maçãs

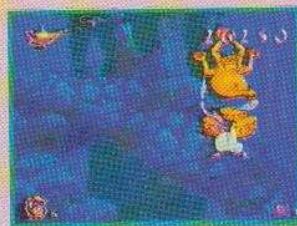
CALABOUÇO

No calabouço do Vizir, todo cuidado é pouco. Os espetos que saem da parede machucam de verdade. Há ainda umas bolas de ferro fazendo vai e vém: cuide-se. Escale os paredões usando as pedras que aparecem feito gavetas

Olha as caveirinhas explosivas! Atire maçãs de longe. É mais seguro

VEJA NA PRÓXIMA EDIÇÃO COMO CONTINUA ESTA AVENTURA DAS ARÁBIAS

CAVERNA

É no final desta fase que você encontra a tão sonhada lâmpada do gênio. Pode não parecer, mas dá pra andar dependurado no teto em alguns pontos. Ao encontrar estátuas segurando rubis, espada nelas: isso abre passagens. Nesta fase aparecem inimigos voadores, como os morceguinhos e gênios do mal.

O guardião da caverna fica numas de pingue-pongue, pulando de uma plataforma para outra. Corra para a plataforma em que ele vai aparecer e, antes de o chefe materializar-se, já comece a dar espadadas

Depois de despachar o guardião, pegue o tapete mágico e deixe que ele o leve. Ao descer do tapete, você tem que pular um caminho de pedras rapidinho. No final, não pegue a plataforma: apenas suba por trás das pedras e apanhe itens. Lá em cima está a lâmpada

ATÉ O FINAL

DINOSAURS FOR HIRE

DINOSAURS FOR HIRE / Sega	
Ação	1 ou 2 jogadores
8 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Prepare-se para conhecer Archie, Lorenzo e Reese, três dinossauros mafiosos da Pré-história. Perto deles, os dinos jurássicos parecem até românticos. Os três figuras do game são mercenários do mais alto gabarito. Carregam armas poderosas para enfrentar inimigos e mais inimigos.

Dinosaurs for Hire *é baseado na HQ de mesmo nome. Se você conhece o gibi, talvez sinta a falta de Cyrano, o quarto dino esperto. Você não pode jogar com ele, mas o cara pinta de vez em quando para dar umas dicas da hora. Amigo é pra essas coisas... E por falar em amigo, o game tem a opção para dois jogadores. É muito legal detonar a galera com a ajuda daquele seu brother que é fera no gatilho.*

Dinos bons de mira

Archie e companhia estão mais para capangas de El Capone que para criaturas jurássicas. Os caras são bons de mira. Para ajudá-los na destruição geral, o lance é descolar power-ups no meio do caminho. Dá para conseguir tiro duplo ou triplo e aumentar o tamanho de cada tiro. A metralhadora de Archie é totalmente animal. *Dinosaurs for Hire* tem 14 fases no total. Algumas curtas, outras bem longas. Tudo bem variado. A única coisa que não muda é a ação. O ritmo do game é alucinante. Ideal para testar os reflexos. Afinal, as respostas são rápidas e precisas. É só apertar os botões para fazer manobras radicais. Coisa fina.

Estes dinos mercenários estrelam o melhor game com dinossauros que já pintou. Dá até pena de *Jurassic Park*. Os gráficos são superlegais, com direito a inimigos enormes, monstruosos mesmo. A música segue o padrão Sega de qualidade. E a diversão é nota 10. Um jogaço.

ITENS PRÉ-HISTÓRICOS

tiro duplo ou triplo

esconde itens

aumenta tamanho do tiro

invencibilidade temporária

tiro completo temporário

completa energia

bomba

vida extra

ESCOLHA SEU DINO

ARCHIE

T-Rex, usa uma metralhadora automática. É o mais equilibrado dos três dinos

LORENZO

Rápido e rasteiro, este Triceratops usa um arma de Calibre 50. Perde muita energia ao ser atingido

REESE

O Estegossauro usa um singelo canhão. Perde pouca energia ao ser atingido, mas é lerdo e pula pouco

EM DUPLA

JOGAR EM DUPLA É DEMAIS. ENCARE UMA PARTIDA A DOIS. QUE VENÇA O MELHOR

CAÇA

Tenement House

Atire neste canhão para poder de... na boa. É o único jeito

Subway Part B

Logo de cara, dê a volta para pe... uma vida. Faça a fase por cima

Subway Mid-Boss

Tanque nos trilhos. Pegue energ... canto direito e atire sem parar

Empire State Building

Suba no elevador e vá se livra... dos inimigos durante a subida

O Mega Minotauro controlou a T... cabo no topo do prédio. Desvie ... raios e acerte a mão direita, o br... esquerdo e a cabeça, nessa orde...

Hoover Dam

não vá para a direita. a esquerda e pegue o tiro ...rário. Animal!

retângulo azul pulando ... uma vida

Parece que não dá pra ... é manha. Basta pular na ... se atrapalhar

mão esquerda de Mega ... Ele destruirá a plataforma. ... carona e vá para a direita. ... sua mão direita e depois ... cabeça

Adventure

...bombas, não encoste no fogo ... Não se esqueça de ... vida no meio do caminho

Hollywood

Seu inimigo é um triceratops mecânico. Estoure a antena amarela que solta argolas verdes e só então detone o dino de araque

Blue Line Train

Caiu dançou. Quando alguém tentar sair pelas portinholas do teto, mande fogo

Comece estourando a parte detrás deste cara. Ele se desmembra. Atire quando ele cair, jogue uma bomba e continue atirando

Toy Factory

Caiu no fogo, queimou. Amassou, já era. Engoliu, um abraço. Cuidado! Estoure esta mãozinha mecânica para poder passar

Aperte A, B e C ao mesmo tempo para detonar suas bombas

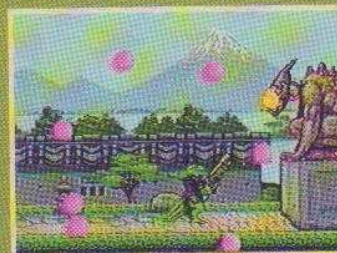
Toy Factory Mid-Boss

Pule os globos terrestres e estoure a mão da luva. Destrua o outro braço e depois atire na cabeça

Japan

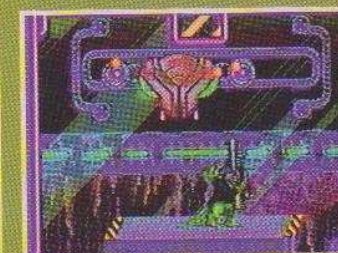
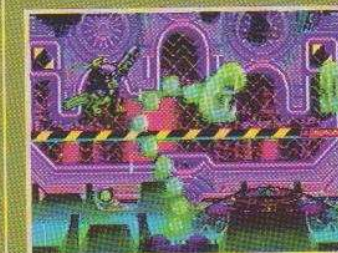
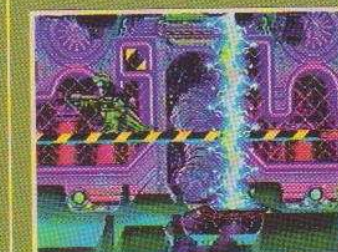
Que recepção! Com um canhão mandando bala. Seja rápido e destrua o sacana em dois tempos

É impossível pular? Abaixe e atire na roda para um tronco subir e você poder passar pro outro lado na boa

Chefe mala. Ele quer petrificá-lo .Acerte seus olhos. Se o cara acertá-lo quando petrificado, você volta para o começo da fase

Mega Lizard é um lagartão. Acerte o bolão vermelho lá de cima para acionar os seis tubos e congelar o bicho.

The Base

Não desça por essa plataforma. Espere um monstro sair, acabe com ele e siga em frente

Pedreira! Você precisa pular pelas plataformas feito maluco. Fique só na direita e acabe com os caras

Comece estourando as mãos. Destrua as engrenagens e, quando o cara virar um pêndulo, detone os lances cor-de-rosa

Olha o chefão final aí! Atire nos seus olhos o tempo todo. Desvie de suas mãos e dê cacetadas nas criaturas

Desvie do seu laser animal e continue atirando nos olhos. Dá um bom trampo. O final do game o aguarda

ESTE É O JOGO. SE VOCÊ CONHECE AS REGRAS, LEIA O JT.

Caderno de Esportes. Agora todos os dias no JT.

O Caderno de Esportes do JT, além de ser diário, agora traz também a cobertura de mais de 20 esportes todos os dias. Do futebol ao beisebol, nada vai escapar à nossa equipe esportiva. E nem aos nossos leitores. Afinal, nem só de futebol vive o torcedor brasileiro.

HAUNTING STARRING POLTERGUY/Electronic Arts			
Terror	16 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Se você fica tremendo de medo quando leva um susto, chegou a hora da vingança. Haunting (assombração, em português) é um game de terror diferente. Ao contrário de Splatterhouse, aqui quem tem a missão de pregar sustos na galera é você. Na pele de um fantasma invisível para os mortais, seu objetivo é atormentar a família Sardini e mandá-los para fora de casa. Só na base do susto!

Toda vez que você deixa os Sardini louquinhos, eles mudam de casa. E você, como bom fantasma sádico, vai atrás deles. É a vida. Fantasma não tem sossego: é um tal de dar um susto aqui, pregar uma peça ali... O mais legal é que tudo no game pinta com um bom humor esperto. Classe A.

Pontinhos assombrados

Há jeitos maneiros de assustar a galera. Uns exemplos: uma guitarra que manda tiros, uma serra elétrica que voa em cima de alguém ou uma cama com dentes de leão. Para acionar estes sustos, o lance é procurar, nos cômodos da casa, os pontinhos amarelos, azuis ou verdes. Basta "entrar" neles usando suas habilidades de fantasma e esperar o sobrenatural rolar.

Haunting é um game especial. A Electronic Arts inovou, fazendo um game de terror com os papéis invertidos no qual você é o fantasma. O resultado é um jogo criativo, engraçado e superdivertido. Só o desafio é meio goiaba. Mas não tem erro. São 16 Mega da mais pura diversão, com direito a humor negro e tudo. Ufa, estava mais do que na hora de pintar um game fora dos padrões...

UMA FAMÍLIA EM APUROS

VITO SARDINI

FLO SARDINI

TONY SARDINI

MIMI SARDINI

É sempre assim. Os Sardini vivem mudando de casa. No começo tudo parece maravilhoso

Ooops! Até na abertura há uns lances cômicos. O jantar estava calmo até o lustre cair em cima da mesa. Sem nenhuma explicação...

Aperte Start para acessar o mapa da casa e sacar onde suas vítimas o esperam

Vasculhe bem todos os cômodos para encontrar os pontinhos "mágicos". Não vacile: o lance é assustar mesmo

Fantasma com magia é o que liga. Você pode até fazer um dos Sardini virar zumbi... Dá um sustão esperto!!!

Tá vendo que diferente? Quando a energia da barra verde acaba, você precisa ir atrás de plasma verde. E toda vez que os Sardini levam um grande susto, você ganha um pouquinho de energia de brinde

Quando o medidor fica vermelho, você pode controlar a assombração

COMANDOS

A	Entra nos pontinhos
B	Corre ou gira
C	Aciona magia
Start	Acessa mapa

SUSTINHOS DA HORA

Videogame que sai da tela

Caveira que pisca os olhos

Serra elétrica voadora

Marciano na privada

Guitarra boa de mira

Banheira Mortal Kombat

PONHA OS SARDINI PARA FORA DE CASA. PROCURE ASSUSTÁ-LOS PERTO DE UMA PORTA QUE DÁ PARA A RUA

GENERAL CHAOS/Electronic Arts			
Ação		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TODA VEZ QUE VOCÊ PERDE UMA BATALHA, O EXÉRCITO INIMIGO É QUEM ESCOLHE O PRÓXIMO PONTO DE COMBATE

GENERAL CHAOS

Oba! Pintou um jogo diferente. General Chaos, um lançamento pra lá de legal da softhouse Electronic Arts. Um jogo de guerra cheio de ação e com lances sutis de estratégia. Em todas as fases você é o general de um exército e deve derrotar batalhões inimigos, que invadem territórios estrangeiros. Na última fase você enfrenta o inimigo em seu próprio território. O oponente pode ser comandado pelo computador ou por outro jogador. O game é dinâmico, pois não existe só um foco de atenção na tela. Como numa batalha de verdade, acontecem várias coisas ao mesmo tempo, ou seja, é treta pra todo lado.

TIPOS DE TROPAS

São quatro tipos de tropas a seu dispor:

A - ASSAULT TEAM
B - BRUTE FORCE
C - COMMANDOS
D - DEMOLITION SQUAD

Fique de olho no tipo de tropa que seu inimigo vai escolher antes de fazer sua opção

DICAS DE COMBATE

SE ALGUM SOLDADO ADVERSÁRIO INVADIR SEUS DOMÍNIOS CARREGANDO LANÇA-CHAMAS OU BAZUCA, FUJA.

FIQUE ATRÁS DAS PEDRAS OU SACOS DE AREIA, MAS TOME CUIDADO COM AS GRANADAS

NÃO DEIXE O CARA DO LANÇA-CHAMAS CAIR NA ÁGUA, SENÃO, ESTA ARMA NÃO FUNCIONARÁ MAIS

COMANDOS

A - usar arma/soco
B - desloca e aproxima os soldados/chute
C - desloca cursor entre os soldados/defesa
Direcional - desloca soldado com cursor

APRENDA A JOGAR

Para sacar legal as manhas deste jogo, escolha "BOOT CAMP" no menu principal. Aprenda a comandar dois ou cinco soldados e a medicar seus combatentes feridos. Também saque como usar metralhadora, bazuca, granada, lança-chamas e dinamites. Não há o que fazer. Treine!

Para salvar a vida de um soldado caído, passe o cursor ou um soldado por cima do infeliz e aperte o botão A

Quando algum soldado inimigo estiver encostado em você, saia na mão com ele. Os comandos são soco no botão A, chute no B e defesa no C

Detone os cofres e pegue muita grana, não esquecendo de ficar de olho no cursor

Ao avistar soldados inimigos muito agrupados, jogue granadas ou ataque com lança-chamas

A sombra ou a estrela acima de um soldado indicam que ele está sendo comandado por você. Fique esperto

NA OPÇÃO "HEAD TO HEAD", 2 JOGADORES COMANDAM 2 EXÉRCITOS INIMIGOS. JÁ NO MODO "SIDE BY SIDE", 2 PESSOAS COORDENAM OS MOVIMENTOS DO MESMO EXÉRCITO CONTRA O COMPUTADOR

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS / Konami			
Ação	1 ou 2 jogadores		
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Zombies Ate my Neighbors *é um baita jogo legal, daqueles de se tirar o boné mesmo. Os* Zumbis Comeram Meus Vizinhos *(tradução do nome inglês), já havia saído para* SNES *com o nome* Monsters, *mas ficou igualzinho. E ainda bem! O jogo é o seguinte: não só o seu bairro, mas o mundo inteiro está infestado de mortos-vivos, vampiros, múmias, aranhas gigantes, alienígenas e zumbis! Sua missão é salvar todas as pessoas do ataque dessas criaturas barras-pesadas. E muitas se transformam em sósias seus. Dá pra jogar sozinho ou a dois, e você pode escolher entre um pirralho com visual punk e uma garota esperta. Quanto à qualidade do game, basta dizer que foi produzido pela softhouse Konami, a mesma de* Tiny Toon *e* Rocket Knight. *Sacou?*

Livrando a cara da galera

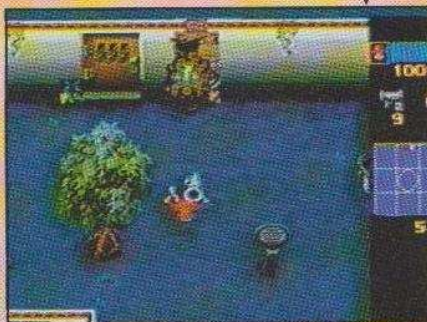
Zombies tem 55 fases. Grande, né? Mas vale a pena, pois a dinâmica de jogo é muito boa. Todos estes estágios são labirintos, camuflados em pirâmides, bairros ou cemitérios. Cada item serve para alguma coisa. E você pode se orientar pelo mapa, no canto direito da tela, para sacar onde estão as vítimas dos monstros.

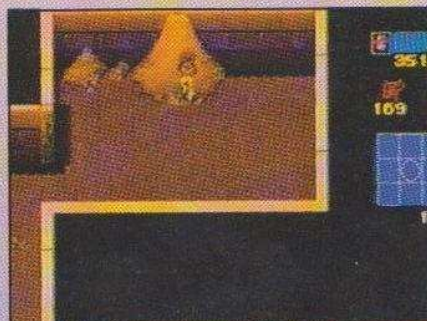
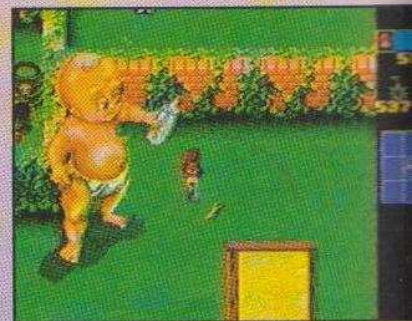
A ÚLTIMA PESSOA A SER SALVA É CRUCIAL. SE ALGUMA CRIATURA DETONAR O ÚLTIMO INFELIZ, ROLA GAME OVER. SEM CHORO!

PASSWORDS	
FASE 5	CYZQ
FASE 9	XBRM
FASE 13	DCFK

COMANDOS	
A + B	Escolhe arma
A + C	Escolhe item
B	Usar arma
C	Usar item

DICAS DA CAÇADA

Pegue algumas manhas e não dê vez para os monstro[s]

Ôpa! Pintou parede com rachadura ou vidraça, mande chumbo usando bazuca

Cuidado com alguns armários, onde pode[m] pintar coisas do além...

Atire nos montes de areia para encontrar armas, objetos ou passagens secretas

Na fase 8, tente detonar este bebê gigantesc[o] depois pegar a chave-esqueleto

ITENS DE MONTÃO

Este game tem itens pra valer. Mas é preciso saber usarconforme pinta cada situação de jogo. Veja alguns dos mais importantes

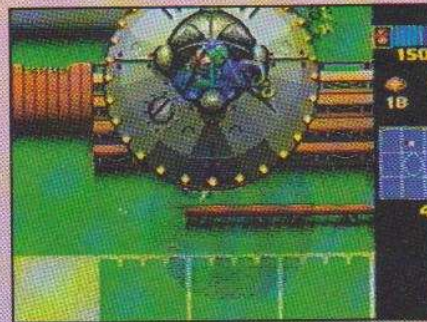
CAIXA DE SOCORROS Recupera toda a energia	**TÊNIS** Aumenta sua velocidade temporariamente
CHAVE DOURADA Abre as portas simples	**CORTADOR DE GRAMA** Para detonar cogumelos
CHAVE ESQUELETO Abre portas com caveiras desenhadas	**POÇÃO "?"** Ao tomá-la, pode acontecer qualquer coisa. Só use em hora de desespero, OK?
BAZUCA Detona paredes e portas	**BAÚ** Explode e elimina todos os inimigos da tela
METRALHADORA Você já começa com uma	**CRUZ** Proteção temporária
POÇÃO VERMELHA Transforma você numa poderosa criatura	**POÇÃO AZUL** Para atravessar portas, paredes e se tornar invulnerável. Dura um certo tempo
EXTINTOR Paralisa temporariamente os inimigos	**CAIXA DE BRINQUEDOS** Libera palhacinho que distrai os monstros

PRATOS/TOMATES/SORVETES/GARFO E FACA
Servem como armas de arremesso

UH UH UH AH AH AH!!

...fábrica de bonecos assassinos, vire fera e ...ulhe tudo

Na fase 7, apague esta lareira e ache um calabouço, onde toda a galera está aprisionada

Estas melecas são terríveis: grudam em sua cabeça e sugam suas forças! Ataque-as com o extintor de incêndio

Vasculhe todo o campo de futebol americano, tomando muito cuidado com os marcianos e o disco voador. Fature muitos itens

TIME GAL (CD)

Pule estágios - Nunca foi tão fácil pular estágios num game. Basta pausar Time Gal em qualquer momento e apertar o C. Bico, não?

GREENDOG

Câmera lenta - Há alguma fase deste jogo em que você adoraria jogar em câmera lenta? Então seu desejo será atendido. Durante o jogo, aperte Start para pausar e faça a seqüência ↓, A, C, ← e ←. Você ouvirá um som diferente anunciando que a dica deu certo. Solte a Pausa e divirta-se com a câmera lenta. Quando cansar da brincadeira, pause novamente e então faça a seqüência ←, →, ↑, ↓, A e C.

MEGA

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Seleção de fases - Barbarize o game com esta dica da hora. Na tela de apresentação, faça a seqüência ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. Se o truque for feito corretamente, você ouvirá a palavra Excellent. Mas não é só. Ao iniciar o jogo, você precisa apertar Start para pausá-lo e então em seguida os botões B e C para pular para a fase seguinte.

JORDAN VS. BIRD: SUPER ONE-ON-ONE

Tempo extra - Que tal uma prorrogação para deixar as partidas mais emocionantes? Quando o contador do quarto tempo chegar exatamente a 00, dê Start para pausar o game e peça Time Out. Você ganhará um tempo extra de 36 minutos. Repetindo o truque ao final do tempo extra, você ganhará mais 100 minutos! Esta é para aqueles jogadores que não se dão por vencidos.

SPIDER-MAN -RETURN OF THE SINISTER SIX / Flying Edge
Ação 1 jogador
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

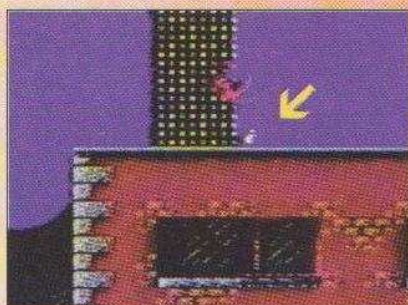
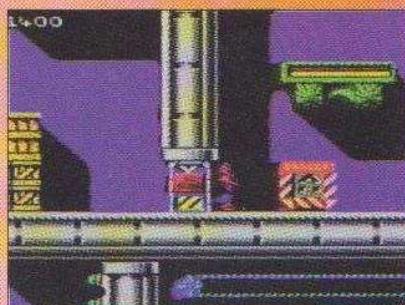
SPIDER-MAN RETURN OF THE SINISTER SIX

O Homem-Aranha é um dos heróis mais antigos e legais dos quadrinhos da Marvel, sem dúvida. Ele joga teias para todo lado, tudo em nome do combate ao crime. E Spider-Man - Return of the Sinister Six *é um game bem legal para o seu Master System. Você, o Homem-Aranha, precisa liquidar com seis vilões, cada um com fases mais pentelhas ainda. Os gráficos estão de bom tamanho e o som é passável mas o nível de dificuldade pode irritar aqueles que detestam games muito difíceis.*

TODAS AS FASES

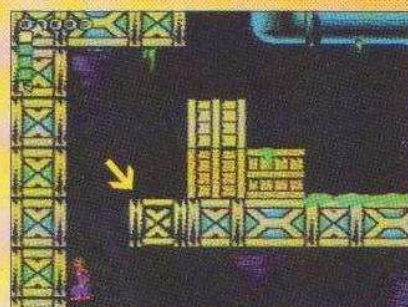
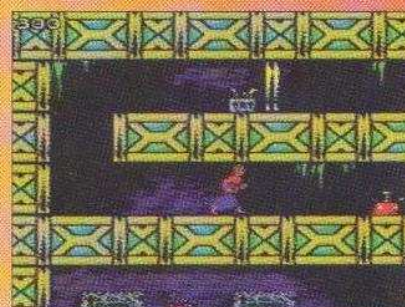
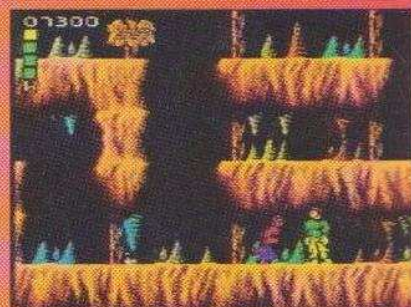
SÃO SEIS FASES BASTANTE PARECIDAS. OS CHEFES É QUE SÃO PROBLEMA!

FASE 1

Aqui, você vai encarar Electro, um supervilão. Pintam uns bandidos atirando, mas basta tomar cuidado.

É sempre bom pegar as garrafinhas, que dão sopa no meio do caminho

Estoure esta porta na base da porrada e passe batido

Chefe - Para tirá-lo daí, suba até o topo do trambolho, pegue a garrafinha e desça para acionar a alavanca. Fuja dos raios!

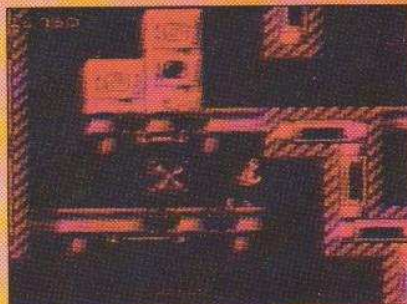
FASE 2

Neste esgoto, você precisa detonar Sandman, outro chato de galocha. Cuidado com os ratos que infestam esta fase. Não se esqueça de pegar o item de dinamites.

Não encoste neste bloco totalmente amarelo. Ele é explosivo

Deixe a caixa de dinamites perto da porta e acione o detonador no andar de baixo

Chefe - Esse tal de Sandman é muito chato. Quando ele sair do chão, tente sempre acertá-lo duas vezes seguidas

ESTE GAME É IDÊNTICO AO DA VERSÃO PARA NINTENDO

FASE 3

Fase maneira, mas tome cuidado com as borboletas que viram foguetes, e com as penas que se transformam em bombas. Detone o Mestre da Ilusão.

Pegue o par de óculos no extremo canto esquerdo desta tela principal...

... e dê o maior rolê nesta sala, enxergando tudo com tons avermelhados

Chefe - Para detonar o Mestre da Ilusão basta dar dois socos seguidos e sair fora até ele cair duro

FASE 4

Agora, você enfrenta Vulture, um vilão que parece destaque de escola de samba.

Esta fase é boiada: vá por cima dos prédios, mas tome cuidado com as bombas

Chefe- Este Vulture é muito cheio de penas, não é? Espere-o passar e desça o braço. Mas é preciso paciência

COMANDOS

1	Pulo
2	Soco/Tiro
1, 1+2	Soltar teia
↑	Escalar paredes/ Entrar em portas
↓	Pegar objetos

CUIDADO PARA NÃO CONFUNDIR GARRAFINHAS DE TIRO COM BOMBAS. AS GARRAFINHAS SÃO ITENS MAIS MAGRINHOS, OK?

FASE 5

Detone o Duende Macabro, que flutua perigosamente ao seu encontro.

Cuidado com os raios laser e os negócios estranhos que o Duende Macabro atira em você...

... e pegue todas garrafinhas da tela enquanto o chefe bate cabeça

FASE 6

Parque bonito, mas perigoso. Vá com muito cuidado. O chefão final é o Doutor Octopus.

Chefe - O Doutor Octopus fica soltando seus tentáculos lá do andar de cima. Espere-o descer e mande chumbo

KRUSTY'S FUN HOUSE
Flying Edge

Estratégia	1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

SE VOCÊ CONSEGUIR COMPLETAR CINCO PORTAS DA FASE 2, ENCONTRARÁ AS OUTRAS TRÊS... MAS O RESTO É JOGO DURO

A paz é raridade em Springfield. Mas agora, sumiu de vez. Bart e galera estão às voltas com milhares de ratinhos tentando fazer a festa em sua casa. Para eliminar os danados, ninguém melhor que Krusty, o palhaço. Como nas outras versões, a missão de Krusty é conduzir os ratos para as terríveis máquinas controladas por Bart ou seus amigos, que têm recursos muito loucos, como uma luva de box gigante, espremedor de batatas e outras esquisitices para detonar os pobrezinhos. Krusty's Fun House é um game que exige raciocínio e muita paciência. Mas vale a pena. Descole seu cartucho e prepare os dedinhos para passar horas encurralando os pestinhas.

MASTER

Atrás dos roedores

Krusty's Fun House tem cinco fases. Cada uma delas com um número de portas para você entrar e encontrar as tocas. Se você estiver começando a encarar o game, é melhor seguir a ordem das portas. Se você for do tipo atrevido, escolha qualquer uma. Mas saiba que o nível de dificuldade aumenta para as últimas portas. Todas as fases têm a mesma mecânica. Você tem de abrir as portas, localizar a máquina de acabar com roedores e ir à cata de bloquinhos que vão ajudá-lo a fazer um caminho para a armadilha. O game tem tudo a ver com as versões de Mega, Super NES e Nintendo. Damos uma geral nos caminhos de Krusty e o resto é com você.

COMANDOS

Comando	Função
↑	Entra e sai de portas
↓	Pega ou solta itens/bloco
BOTÃO 1	Longe atira/perto destrói caixas surpresa
BOTÃO 2	Pulo

ITENS DO GAME

Item	Função
BLOCO CINZA	Fazer escadas/Bloquear caminhos
VENTILADOR	Empurrar ratos para cima/lados
TORTAS	Atirar nos inimigos
BOLA	Abrir passagens nas paredes velhas. Está nos blocos mágicos
BLOCO MÁGICO	Contém itens.Chute-o
POTE	Prender ratos para serem transportados
CANO	Ligar tubulações
BLOCO SÓLIDO	Chute-o para abrir passagens
MOLA	Alcança lugares altos

Fase 1

Na primeira porta você encontra a máquina de cara. Pegue o bloquinho. E de quebra, alguns itens que pintam no caminho. Os ratos passam a segui-lo, depois que você os encontra. Use o bloco para formar uma escada. Os roedores vão inocentemente para a máquina. Tchauzinho....

Item surpresa na porta 4. Esta caixa com estrelinhas é que vai deixá-lo sair depois de matar os roedores

A porta 8 é a do cadeado dourado. É uma etapa que serve para você acumular itens

DECORE ESTE NOME: BARNEY É SUA PASSWORD PARA A SEGUNDA FASE

Fase 2

Com em todas as fases do jogo, você deve dar muitos rolês pelos corredores de canos e plataformas. Fuce bastante para encontrar itens e caixas surpresa.

Se ligue no mapa. Veja como encontrar uma vida escondida

Fase de bônus. Você tem de ser rapidinho para completá-la. Só assim será transportado para a caixinha surpresa, que libera sua porta

Somente depois de pegar quatro bloquinhos é que os ratinhos vão poder cumprir seu destino...

Há portas que dão em caminhos mais fáceis. Esta é manha, a escadinha já está quase pronta

FURA BOLO.
O GOSTOSO QUE VOCÊ VAI
QUERER CHUPAR O DEDO.
FURA BOLO
O PICOLÉ DE LAMBER OS DEDOS!
Gelato

THE FLINTSTONES: THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK!/Taito

Ação | 1 jogador

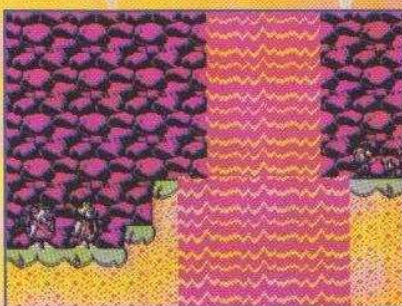
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

THE FLINTSTONES™

THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK

Ou melhor, Yabadabadoo! Os Flintstones voltaram ao Nintendinho com mais um divertido jogo. Os cenários e tipos de desafio são bastante parecidos com os da versão anterior, mas desta vez a aventura dos Flintstones é um pouco mais fácil de levar. E com uma ótima novidade: você pode jogar com Fred ou Barney e trocar de personagem conforme a fase.

DESAPARECIDOS

O objetivo é vasculhar cada pedacinho de Bedrock atrás dos endiabrados Bam Bam e Pedrita, que foram dar um rolê por conta própria. Na busca, os inseparáveis amigos terão que enfrentar florestas, cavernas, minas de carvão e outros lugares agitados. Os cenários estão forrados de itens que tornam o trampo mais fácil.

Bam Bam e Pedrita meteram-se em encrencas. Os pais precisam salvá-los!

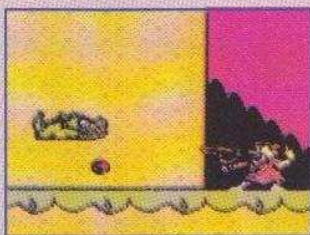
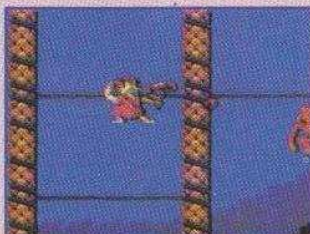
Fred

A clava de Fred é uma arma de curto alcance, mas pode ser trocada futuramente por um machado ou uma bola de boliche. A habilidade especial de Fred é subir plataformas, pendurando-se na borda delas.

A maioria dos inimigos pode ser nocauteada com a clava. Mas é preciso chegar perto

Fred é o personagem ideal para fases em que é preciso escalar plataformas, como na fase 1

Barney

A arma do nanico é um estilingue que tem a vantagem de acertar qualquer inimigo, mesmo que esteja a longa distância. Sua habixlidade especial é dependurar-se em barras horizontais.

Com o estilingue, ficou moleza para Barney detonar os inimigos que estão longe

Só Barney é capaz de escalar as árvores da fase 2 e perseguir estes macaquinhos

ITENS		
	ESTRELAS	Acumule-as e você fatura uma vida extra
	COMIDAS	Maçãs, hambúrgueres e outros quitutes repõem energia
	MACHADO E BOLA DE BOLICHE	Armas que podem ser atiradas contra os inimigos

DÁ PARA ACIONAR FRED E BARNEY NO MEIO DAS FASES. BASTA USAR SELECT

ADVENTURE ISLAND 2

Continue com todos os itens - Use este truque para conseguir Continue no jogo e, de quebra, conservar todos os itens que você já havia pego. Na primeira caverna da primeira ilha, passe pela quinta caveirinha e, ali naquele pedaço, comece a pular. Com um pouco de paciência, você deve achar uma entrada secreta, onde a abelhinha da Hudson lhe dará um item. Depois, você volta normalmente ao jogo e, caso leve um Game Over, já sabe: poderá continuar com todos os itens que tinha anteriormente.

FLYING WARRIORS

Passwords - Que tal umas brincadeiras diferentes com este jogo? Digite a password MUSIC e você ouvirá os 28 sons do game. Digite END e o final do jogo passará pra você, na boa.

MEGA MAN 5

Última password - Usando a senha abaixo, você irá para um ponto do jogo em que todos os robôs da primeira parte já ficaram para trás. E as armas deles, é claro, ficaram com você! A password é: Azul B4, D6 e F1; Vermelho C1, D4 e F6.

BATTLETOADS

Códigos de Game Genie - Se você está desesperado para terminar este jogo animal, descole um Game Genie e vingue-se. Para vidas infinitas, use GXXZZLVI. Para dar socos ultra-rápidos, use AEUZITPA. E pau neles!

THE LEGEND OF ZELDA

Códigos de Game Genie - Agora você vai até o fim deste game sem fazer força. Use a incrível password SZVXASVK + AEVEVALG para que todos os itens fiquem de graça! Não é demais? E que tal esta password: SZNZVOVK. Ela lhe dá bombas infinitas.

TOM & JERRY

Códigos de Game Genie - Arrase com o gato. Use AEXYPAPA para ter energia infinita e SXSNYEVK para ter vidas infinitas.Uau!

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

Um reino qualquer na Terra. O rei começa a ter atitudes estranhas. Todos pensam que ele ficou louco. Na verdade, um cara fez um vodu do monarca e passou a dar alfinetadas no boneco de pano para atormentá-lo. Sua missão é descobrir uma cura para o rei. Afinal, todo mundo acha que ele pirou.

Você controla três duendes: BoBo, Hooter e Dawyne, cada um com características especiais. É com eles que você deve encontrar a cura para o rei. Sua missão é descobrir quem está por trás do vodu. E, em seguida, salvar o monarca.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

AT 286 com clock de 16 MHz e 3 Meg livres de HD, monitor VGA. Compatível com placas de som AdLib e SoundBlaster

Mago sacana

O jogo começa diante da casa de um mago. Ele lhe dirá para descolar três ingredientes mágicos: um cogumelo, um elixir de aracnídeo e uma planta especial, tipo caveirinha. Maga Patalógica perde. Depois de dar um trampo maneiro atrás dos ingredientes, o mago apronta uma sacanagem. E tranca os três duendes no calabouço.

Tudo não passa de uma armadilha. Quando você entrega os três "temperos", descobre que o tal mago é o autor do vodu. Mas é tarde demais. Você está preso...

Fuja e, no embalo, solte um carinha que também está preso. Ele dirá para você ir atrás de Shadwin, o sábio. Ele é o único cara capaz de ajudá-lo. Shadwin diz para você encontrar uma estátua. Apenas a estátua pode livrar o rei do encantamento do vodu. Uau, que confusão!!!

Duendes engraçados

BoBo, Hooter e Dwayne parecem os Três Patetas. Eles são muito engraçados. Você só pode acionar um deles de cada vez. Mas deve usar os três para resolver os enigmas. Quando um dos três faz algo errado, os outros dois fazem caretas de reprovação. Em compensação, se alguém dá um passo certeiro, o sorriso é largo. Este é um bom termômetro. Mas só funciona quando rola algo importante.

Gobliiins é muito legal. Superengraçado e bastante colorido, o game parece infantil. Mas não é. O desafio é coisa de gente grande. As fases não têm scroll. Cada quebra-cabeça deve ser resolvido dentro dos limites da tela. Só o som deixa a desejar. Afinal, mesmo com placa de som, os efeitos são fracos, do tipo PC Speaker. Mas não desanime. *Gobliiins* é daqueles games que fazem a gente perder noites de sono na frente da telinha. Um ótimo vício...

Trio da Pesada

CADA UM TEM SUAS CARACTERÍSTICAS. MAS TODOS SÃO IMPORTANTES. O QUE VALE É O CONJUNTO

HOOTER

Mágico, é o mais velho e até tem uma barbinha. Suas mágicas são meio estranhas: você nunca sabe ao certo no que vão dar

DWAYNE

Jovem e técnico, ele usa um gorrinho. É o único que pode pegar os objetos na tela e usá-los

BOBO

Ele tem chifres de Viking na cabeça. Pode socar, escalar e é muito forte. É o mais atlético dos três

As caretas dos três pequenos duendes são hilárias. D... um look!

Para você não perder o fio da meada, entre uma fase e outra, pintam detalhes da história na tela

Este vodu transformou o pacato monarca em um lunático obsessivo

Algumas coisas não servem para nada, só tiram energia. A borboleta desta fase, por exemplo. Seu marcador de energia é a barra amarela no canto inferior

PC

GOBLIIINS/Sierra

Estratégia | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

RESOLUÇÃO

FIQUE CRAQUE EM TRÊS FASES CABELUDAS

Fase 1

Vá com Bo-Bo e soque o arco da frente da casa do mago para fazer um chifre cair. Pegue e use o chifre com Dwain. Ao soprá-lo, um galho cairá. Faça Hooter usar sua magia no galho. Ele se transformará em uma picareta. Vá com Dwain e pegue a tal picareta. UFA, fim da fase.

Fase 4

Entre na casa do mago com um diamante. Use a magia do Hooter na primeira planta. Ela vai esticar. Com Dwain, pegue o pote 1, do lado esquerdo da tela. Volte para perto da segunda planta, a da direita, e use o pote. Uma mosca sairá de lá para distrair a planta gulosa. Faça BoBo subir na mesa, em direção ao livro. Vá e soque o livro. Suba com Dwain, sem esquecer o diamante, e deixe a pedra bem na mão do mago.

Fase 12

Pegue a pena no tinteiro e use-a na perna do esqueleto. A caveira dará risada, deixando cair uma chave. Não chegue perto. Pegue o bilboquê e dê para a caveirona. Passe a mão na chave e entregue-a para o prisioneiro na gaiola. Antes de fugir, ele dirá que o sábio poderá ajudá-lo. Dê um tempo. Uma abelha surgirá. Use a magia na pena: ela se transformará num mata-moscas. Acabe com a abelha e use a magia nela. Ela virará um dardo. Jogue-o no quadro com a cara do mago. Uma portinhola se abrirá e... surpresa... o vodu do rei cairá no chão. Antes de sair, não se esqueça de pegar o elixir (a garrafinha amarela). Fácil, você não acha?

Atenção fanáticos por games de pancadaria: a gente é obrigado a admitir que, em jogos de luta, a SNK arrasa e é difícil bater o Neo Geo. Os cartuchos nunca têm menos do que 100 Mega de memória. Resultado: os lutadores detonam e os gráficos são de arrasar.

E Fatal Fury Special chuta o balde pra valer! Este game agrupa todos os personagens de Fatal Fury 1 e 2. Dá para jogar com qualquer lutador, principalmente os chefes. Os gráficos vieram pra arrebentar: novos cenários e céus deslumbrantes. Só vendo mesmo!

A história é aquela já manjada: os irmãos Terry e Andy Bogard lutam contra tudo e todos para justiçar a morte do pai. O culpado é o vilão Geese Howard. O game não é moleza e está ainda mais rápido.

FATAL FURY SPECIAL / SNK

Luta — 1 ou 2 jogadores

Fatal Fury 2 Ampliado

Na verdade, este cartucho tem os oito personagens da segunda versão mais alguns chefes de *Fatal Fury 1* e *2*. Quer dizer, dá pra jogar com todo mundo. Os golpes destes caras foram publicados em nossa edição Nº 30 (Ranma 1/2 2 na capa, lembra?). Os lutadores manjados são: Terry e Andy Bogard, Joe Higashi, Jubei Yamada, Big Bear, Kim Kaphwuan, Mai Shiranui e Chi Shin Zan

OS LUTADO

DUCK KING

O cara tem um visual entre punk e playboy. Mas é ágil pacas e seu cenário é modernão: uma danceteria.

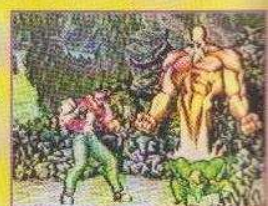
Head Spin Attack - ← → + soco
Break Storm - ↓ ↘ → ↗ + chute
Beat Rush - → ← → + soco
Dancing Dive - ← → ← + chute
Needle Low - ↘ + D

Duck King dá altas bolinhas (Head Spin Attack), bem ao estilo Blanka, de Street Fighter 2

TUNG FU RUE

Este chinês é um velho, mas não pense que isto atrapalha: ele manja de kung fu como ninguém

San'hibu - ↓ ↙ ← + soco
Gekihou - C repetidamente
Ressenkyaku - ↙ ↗ + chute
Shoha - ↙ ↗ + soco

Pague um baita sapo nesta golpe novo de Tung Fu Rue: é uma aura fatal (Gekihou), em que ele duplica de tamanho

BILLY KANE

O inglês Billy foi chefe só na primeira versão. Sua tela é uma fábrica, com engrenagens que tiram energia.

Tchudan Sansetsukon Zuki - ← → + soco
Koma Otoshi - ↙ ↗ + soco
Senpukon - soco repetidamente
Kyoshu Hishokon - ↙ ↓ ↘ → + chute

Billy luta utilizando um baita porrete. Bonzão!

AXEL HAWK

É a versão branca do boxeador Michael Max, do Fatal Fury 1. Ele é folgado e invoca com qualquer um.

Tornado Upper - ↓ ↘ → + soco
Smash Bomber - ↙ → + soco
Axel Dance - soco repetidamente

O tufão de Axel é igualzinho ao de Joe Higashi

ES NOVOS

CONHEÇA OS PERSONAGENS QUE VOCÊ PODE COMANDAR

LAURENCE BLOOD

Laurence é muito rápido. Esse espanhol parece uma mistura de Bison com Vega e leva uma espada sob a capa.

Bloody Saber - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Bloody Spin - ← → + chute
Bloody Cutter - ↓ ↑ + soco

O torpedo (Bloddy Spin) de Laurence é arrasador

GEESE HOWARD

É o grande vilão da primiera versão. Também pudera, este norte-americano é difícil de segurar numa luta!

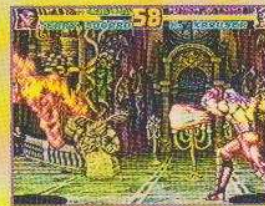
Rappuken (magia) - ↓ ↘ → + soco
Shippuken - ↓ ↙ ← + soco
Atemi-nage - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco

Saque só que animal a magia Rappuken

WOLFANG KRAUSER

Krauser é o chefão final de Fatal Fury 2. E o cara é barra-pesada: grandalhão e esperto. Prepare-se!

Blitz Ball (magia) - ↓ ↙ ← + soco ou chute
Leg Tomahawk - ↓ ↘ → + chute
Atemi-nage - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco

Krauser é um dos melhores deste game. Solta magia ("Blitz Ball") em cima e embaixo

✷ AGORA, BIG BEAR SOLTA UM BAFÃO NA GALERA ✷ EM TODOS AS VERSÕES DE FATAL FURY, OS LUTADORES PODEM AVANÇAR E RECUAR PERPENDICULARMENTE AO PLANO DA TELA

VENDO

▶ Dynavision III com dois controles e quatro cartuchos. Alexandre S. Bleicker, tel.:(051) 233-6879, Porto Alegre, RS.

▶ Master System com dois controles, dois cartuchos e pistola. Fernando Pietro Bom, tel.:(011) 284-7407, São Paulo, SP.

▶ Phantom System com dois controles, adaptador e cartucho com 190 jogos. Yuri Gaiba Mandarino, tel.:(011) 869-3719, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com três controles e um cartucho. Leonardo Coelho Zoratto, tel.:(0144) 42-6706, Tupã, SP.

▶ Phantom System com 12 cartuchos e adaptador. Flávio Vinícius B. Sousa, tel.:(086) 232-2682, Teresina, PI.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Lucas R. Domingues, tel.:(011) 294-3777, São Paulo, SP.

▶ Master System com dois controles, um cartucho, pistola e óculos 3D. Ricardo Marques, tel.: (0132) 39-2597, Santos, SP.

▶ O cartucho Final Fight, do Super Nintendo. Leandro Paggiaro C.Arruda, tel.:(011) 284-5107, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Super Mario Kart, do Super Nintendo. Marcel Mikoshi Nomoto, tel.:(011) 842-3955, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Flávio A. Aguiar, tel.:(011) 834-0121, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Master System, Mega Drive e Super Nintendo. Erly Salles, tel.:(021) 390-6731, Madureira, RJ.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com dois controles e dois cartuchos. Denner P. M. P.Vieira, tel.:(067) 453-7666, Caarapó, MS.

▶ Phantom System com quatro controles, quatro cartuchos e adaptador. Toninho, tel.:(011) 282-0133 R.339, São Paulo, SP.

▶ Master System com dois controles, rapid fire, óculos 3D, pistola e oito cartuchos. Januário Trevisan, tel.:(041) 772-1687, Curitiba, PR.

▶ Phantom System completo com 13 cartuchos e pistola. Felipe G. Pinto, tel.:(021) 270-2806, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System III com um cartucho e três controles. Luiz A. Teixeira Jr., tel.:(021) 722-0778, Niterói, RJ.

▶ Phantom System com dois controles, adaptador e 11 cartuchos. Fernando Suguimoto, tel.:(011) 469-8631, Mogi das Cruzes, SP.

▶ Os cartuchos Sagaia e The Secret of Shinobi, do Master System. Ricardo Sakamoto. Av. Delfino Cerqueira, 515, CEP 06322-060, Carapicuiba, SP.

▶ Mega Drive II com três controles e oito cartuchos. Fátima, tel.:(021) 284-3322 R.366, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

▶ Micro computador APPLE II Laser Ic completo por um Super NES completo. Daniel ou Rose, tels.:(011) 834-5182/877-1377, São Paulo, SP.

▶ Bicicleta Monark usada pelos cartuchos Pit Fighter ou Super Mario Kart, do Super Nintendo. Ronaldo Mateus P. Alves, tel.: (0247) 29-9384, Campos, RJ.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive por outros de meu interesse. André Ferreira Luna Batista, tel.:(031) 486-3147, Belo Horizonte, MG.

▶ O cartucho Super Hang On, do Mega Drive, por Lakers vs Celtics. Álvaro Paiva de Souza, tel.:(061) 567-0136, Brasília, DF.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Bruno A. B. Pereira, tel.:(061) 585-2644, Brasília, DF.

▶ Super Nintendo com três controles e três cartuchos por Mega Drive com dois controles e cartu chos a combinar. Mariana K. Atta tel.:(011) 289-4369, São Paulo, SP

▶ Mega Drive com dois contro les e um cartucho por Super NE com dois controles e um cartucho Thomaz A. Rodrigues, tel.:(0172 24-0224, S.J. Rio Preto, SP.

▶ Console Nasa, compatível co Nintendo, com quatro jogos p um Master System. Said A Abdallan, tels.:(011) 919-356 919-9440, São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo por um Meg Drive completo com adaptado Michel André B. Santos, tel.:(05 354-1143, Porto Xavier, RS.

▶ Cartucho com 64 jogos d Nintendo por fitas de Game Gea Arthur ou Fausto, tel.:(011) 52 1279, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ As edições 01 e 06 da revis Ação Games. Ronaldo Mate P.Alves, tel.:(0247) 29-9384, Cam pos, RJ.

▶ Controle para Super Ninten com turbo. Rafael Paniz. Rua Os Ortigo, 60 casa 01, Lagoa Conceição, CEP 88062-40 Florianópolis, SC.

▶ A edição 29 da revista Aç Games. Odair C. Silva. Rua Otá Nébias, 76, Paraíso, CEP 0400 010, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Rock e Futeb 1 e 2, do Master System. Neub Cosme Vieira de Aquino, tel.:(013 68-8031, São Vicente, SP.

▶ A caixa do cartucho Sonic do Mega Drive. Gabriel A. C. Ca tro, tel.:(021) 511-3564, Leblo RJ.

▶ As edições 01 à 28, 32 e da revista Ação Games. Dan Costa, tel.:(021) 293-3857, Rio Janeiro, RJ.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anun ciar e escreve seu classifica do em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Uni das, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúnci os são GRÁTIS.

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

__BRASIL:__ Lojas Americanas • Mesbla • __SP:__ Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Avó • __INTERIOR:__ Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • __RJ:__ Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W, Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy • __MG:__ Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • __PR:__ Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • __SC:__ Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • __RS:__ Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • __CE:__ Eletrônica Adial • Top Data • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Radio • Lojas Paraiso • Vital Games • Galaxian Games • __PE:__ Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt • __DF:__ Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • __GO:__ Brasimac • __RN:__ Game Mania • __PA:__ Fox Video • __MS:__ Brasimac • A. Shock • Tociyassu

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

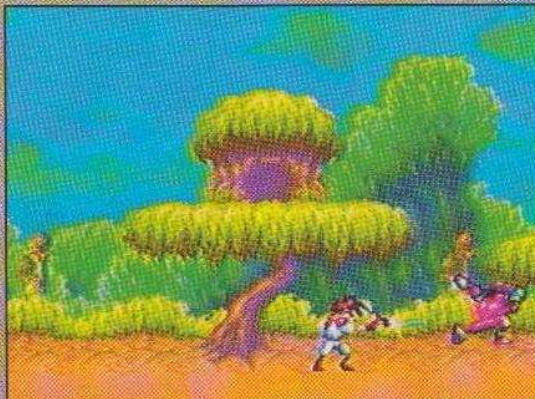
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 46, novembro de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de novembro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

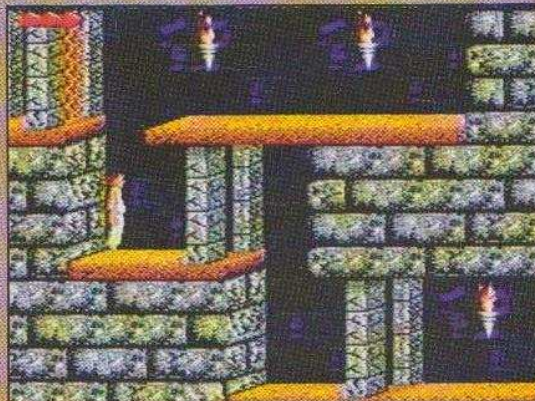
NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

MEGA
GUNSTAR HEROES

Prepare-se para o superdesafio deste game cheio de ação e onde tudo acontece muito rápido

SNES
SUPER NOVA

Detone a continuação de Darius, um verdadeiro clássico do Super NES

MASTER
PRINCE OF PERSIA

As dicas, passwords e pegadinhas deste jogaço feito originalmente para PC

E TEM MAIS CARDS ANIMADOS: BISON E ZANGIEF

AÇÃO GAMES DÁ O SERVIÇO COMPLETO

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

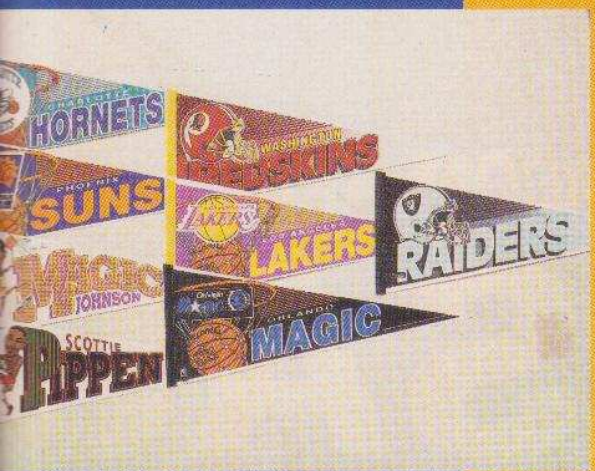
CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \
575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM